全省電腦經銷商、書局均售 NT$80元．HK$30元

軟體世界

1993年11月號

56

PC GAME最新情報

✣TOP 20 & BEST 5 ・中華職棒再度奪魁✣SUPER NEW FILES ・倚天屠龍記 ・PRIVATEER✣NEW FILES ・黃飛鴻 ・叢林戰爭 ・機甲之夢 ・大陸傳奇—滅之使者 ・F-15III ・仗義遊俠II ・光電神兵 ・勁爆美式足球✣新片動向 ・讓您掌握國內出片消息✣新GAME俱樂部 ・提供你國外遊戲最新情報✣新GAME熱報 ・好的令你耳目一新—模擬飛行5.0 ・真實的越戰模擬遊戲—海豹特遣隊 ・SSI新一代RPG的里程碑—DARK SUN✣國內報導 ・金磁片獎特別報導✣百戰天龍—秘技天地 ・魔眼殺機III修改篇✣製作單位專訪 ・默示錄專訪✣GAME林秘笈 ・烏托邦心得篇✣遊戲攻略 ・巨蛇之島冒險手札之三 ・陸空戰將—任務簡報 ・福爾摩斯探案✣遊戲獵人 ・大地傳奇之黑暗王座 ・射鵰英雄傳 ・沙場風雲 ・大海戰資料片 ・大明英雄傳 ・魔鬼終結者2—末日審判西洋棋 ・魔法門外傳II✣遊戲終結者✣硬體世界 ・硬碟的救星—磁帶機✣七彩絢目的光碟世界 ・亞特蘭提斯之謎✣多媒體天地 ・16BIT音效卡總覽



亞洲電腦

NOTEBOOK

亞洲筆記型電腦



High-performance Notebook Is Today's Choice





亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北市)
詮 民(02)596-2935
捷 宇(02)305-6034
捷 宇(02)311-0902
捷 宇(02)321-9663
世 昌(02)392-7588
天 利(02)361-5127
昇 宏(02)312-1705
世 詮(02)535-1746
華 沙(02)935-5753
和 家(02)321-0471
佳 訊(02)368-6066
立 衡(02)322-5656
欣 揚(02)735-3821
及 時(02)732-9299
通 化(02)705-0718
天 青(02)823-8778
金 訊(02)564-1692
普 惠(02)915-7749
弘 琦(02)936-2956
台 穗(02)657-0213
普 賢(02)735-2820
東 碁(02)717-7245
(台北縣)
鑫 洲(02)285-9903
諸 德(02)623-7000
合 泰(02)996-0695
神 基(02)988-9353
三 康(02)952-3416
隆 盈(02)955-2467
駿 燿(02)928-0508
泰 斯(02)929-0506
(宜蘭區) 56-9772
人 人(039)33-2944
萊 特(039)32-6365
泰 特(039)32-6365
智 洋(039)38-4083
世 騏(03)336-2395
仕 光(03)452-7228
友 友(03)458-3372
英 特(03)335-2509
李 安(03)425-8000
(新竹區)
龍 雲(035)78-4288
東 美(035)88-7439
沙 鳥(035)59-7308
三 鉅(035)24-0638
恩 仕(035)71-3013
載 思(035)34-0639
英 特(035)25-6772
(苗栗區)
駿 全(037)62-2068
後 龍(037)72-8720
達 陞(035)55-3346
(花蓮區)
信 興(038)33-9402
(台中區)
員林敬鄉(04)8343969
田中吉創數(04)8752869
溪湖老古(04)8855572
斗南吉友(05)5960372
博王(05)6335676
彰化稻勝(04)7223766
千訊(04)7254284
泰安(04)7234010
和美晨光(04)7553139
鹿港尚品(04)7771077
台中碁安(04)3291743
宇恒(04)3894590
學盟(04)2554517
欣宏(04)3305235
亞震(04)2373900
亞紀(04)2237247
州全(04)2374320
一佳(04)3899876
開源(04)3275222
亞歌(04)2529576
天奕(04)2373489
中信(04)3273639
晨晟(04)2977505
太平世界(04)2773536
富太(04)2125076
草屯日成(04)9336959
聯華(04)9355553
南投隆昌(04)9992223
勁帆(04)9225558
佳鶴(04)9238665
后里致成(04)5571268
大甲行家(04)6869751
清水龍盟(04)6222373
大肚銘達(04)6991275
竹山鉅揚(04)9649000
豐原家信(04)5250535
技優(04)5260590
(雲林區)
明 户(05)534-6005
嘉義區
良 威(05)370-2350
巨 鵬(05)225-6431
台 大(05)278-1686
六 二(05)238-7555
亞西亞(05)278-2227
台南區
慶 兆(06)632-3242
群 達(06)635-6707
早 陽(06)234-4382
冠 穎(06)267-8691
盈 誠(06)229-2422
美 品(06)236-3620
傑 登(06)226-8862
實 用(06)220-1122
寶峰利(06)233-8402
建 鴻(06)254-4331
德 鎰(06)253-1426
大 洪(06)275-1016
展 易(06)723-0518
好運來(06)211-3723
高雄區
欣 亞(07)351-5762
信 光(07)222-9316
久 詮(07)222-9191
群 惠(07)224-0097
百 錄(07)282-3784
惠 國(07)222-3641
信 弘(07)226-8683
矽 鵬(07)241-5031
國 庚(07)216-3960
天 下(07)282-8175
林 記(07)251-1963
信 星(07)383-8503
于 氏(07)561-7460
青 英(07)339-2652
統 詮(07)226-7365
健 智(07)335-5038
儀 弘(07)333-2728
技 安(07)339-0572
探 權(07)723-9961
不二家(07)363-8703
呂 奇(07)612-1812
大 鑫(07)335-6650
福 爸(07)389-5724
協 億(07)392-2517
創 意(07)389-7409
東 辰(07)383-8216
宇 強(07)323-1470
羽 台(07)323-4478
艾捷特(07)341-3921
風 暴(07)386-4321
上 格(07)713-3919
鵬 騰(07)222-2270
揚 昇(07)742-2651
上 正(07)742-1235
久 大(07)703-2458
太 一(07)661-2095
上 欣(07)812-2133
英 麒(07)822-0776
大 盈(07)802-2638
耀 昇(07)551-1565
宏 大(07)622-4816
冠 合(07)725-7535
大 楓(07)806-3959
紀 霖(07)642-1147
永 凱(07)364-1925
屏東區
維 正(08)765-6848
雙 雄(08)733-6065
勝 雄(08)775-2225
亞 力(08)776-1792
禹 可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安 特 資(08)737-4735
理 想(08)753-2962
澎湖區
安 安(06)927-1263
台東區
北 滋(089)335-398
金門區
理 想(0823)32-531

編輯室報告

軟體世界雜誌

眾所關心的第四屆金磁片獎終於圓滿落幕，主辦單位提供創作發表管道以鼓勵創作發掘人才；樹立尊重智慧財產觀念蔚爲風尚，引發政府部門重視之用心已見成效。然而，綜觀歷屆金磁片獎的衆多參賽作品中，普遍存在著創意不足的缺憾，一窩蜂抄襲、移植的作品舉目可見，評審單位在寧缺毋濫、求好心切的原則下，導致金磁片獎的諸多獎項懸空掛零，殊引爲憾。國人擁有傲世的經史典藏、雜家野史，即便是周遭事物，取材之廣，想像之寬，實是無遠弗屆。展望未來，第五屆金磁片獎將會是個轉捩點，我們相信有志之士在下屆比賽中將有更別出心裁、更具創作力的作品參賽。

截至目前，編輯室只收到近百封明信片來函表達贊成閒閒傷腦筋復出之意願，在45期建議關閉該專欄的讀者們卻未見來函，而絕大多數的讀者仍然保持緘默。編輯室認爲讀者對該專欄之需求度不高，決定維持原議，引爲絕響，對於熱情擁護該專欄之讀者，除感謝外，編輯室只得再申歉意；部份與該專欄未得一面之緣的新進讀者，編輯室特將該專欄各期內容提要簡略說明，以利有心人士查閱：（34及35期）中英文尋字拼盤：利用軟體世界早期代理製作發行之遊戲名稱拜年或了解其代理之國外軟體公司；（36期）遊戲拼盤：在支離破碎的圖形中，拼湊熟悉的遊戲封面；（37期）猜猜我是誰：由人物造型中之眼神，解出遊戲名稱；（38期）角色大錯亂：由遊戲之不同類型決定各棋子在象棋玩法中之步法，配合傳送點，找出終點路線；（39期）繞著方塊跑：以平面模擬立體，配合撲克花色，在立體方塊中找出前往終點之路線；（40期）冥河深淵走N回：改編自某一家庭糾紛之題裁，賦予遊戲人物個性之衝突，透過互助合作達成前往聯誼會之任務；（41期）紙上D計劃題外篇：利用雷射光束折射方向搭配反射牆與吸收牆，找到出口；（42期）廁所謀殺案：提供熟悉之場景與人物，編撰劇情，預佈可能線索提供想像空間，尋求可能之凶手、凶器與行凶順序；（43期）HOME RUN 燃燒的野球：配合該遊戲之出片，以找球爲由，利用地形高度、水域深度、船隻之吃水限制解題；（44期）芝麻不開門：利用強力按鈕之不同威力及啓動先後順序之關連，解出開門密語；（45期）數字會說話：利用奇、偶數字之不同顏色，解出當時即將推出的遊戲強片；（46期）右線車道急轉彎：利用自動方向感應器及行車靠右之方式，找出可開往終點的唯一車輛；（47期）老編出小差：利用台灣之交通狀況精算最節省時間、金錢之交通工具；（48期）偷工減料誰知道：配合築城大師2之出片，採分級制以築城爲由，配合立體空間概念數算不同型式之字型方塊及偷工減料之座標位置。由於當時製作條件相當受限（平面完稿、單頁製作、時間、人力、題裁設限在強片或讀者熟悉之人物），這些簡易的紙上遊戲只是個粗略的起頭，有心的讀者或許能透過電腦的聲光環境，加入時間、速度與空間，突破平面設計之限制，賦予完全不同類型體裁之遊戲新生命；以平面模擬立體、模擬動感一直是設計者亟欲突破而未竟的心願，就靠各位有心的讀者了。

上期新增數項專欄好評不斷，銷售量再創新高，特此感謝讀者支持與來稿贊助，更感謝讀者熱情參與票選活動。本期TOP 20 & BEST 5將再加入本月新秀及本月焦點篇幅；爲能提供讀者了解國內各遊戲出品公司之出片動向，再次感謝各公司不吝提供資料，造福讀者，做爲讀者選購遊戲之參考；新GAME俱樂部再次提供國外新GAME訊息；而FS5.0、SEAL TEAM、DARKSUN三篇新GAME熱報內容亦將是本刊讀者目光佇留的焦點（P.38～P.45），金磁片獎特報本期先行介紹各得獎作品之資料與簡介（P.46），下期將再刊出金磁片獎點將錄作更深入之報導，敬請期待；多媒體天地，則收錄16Bit音效卡之相關資料，醉心於有聲世界的讀者不可不讀。另外，本社攻略本叢書預定12月推出陸空戰將試飛員手冊，檔案機密資料珍貴；未演先轟動的武狀元黃飛鴻電腦版預定於12月份推出，以上出品訊息，敬請密切留意。

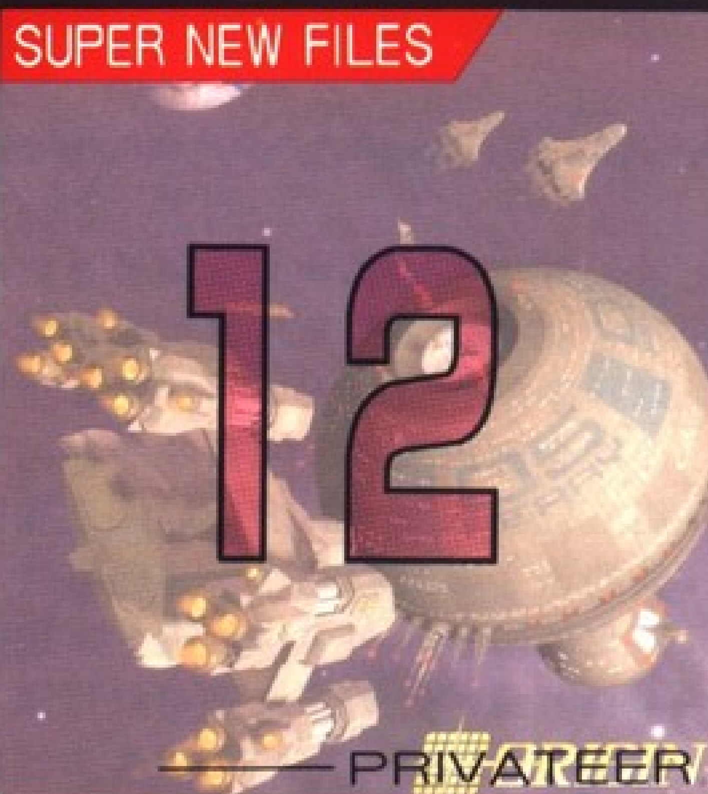
本期再度稿擠，幾項專欄被迫暫停，敬請原諒，並請留意本刊擴頁訊息。

1993・11月號

56期



—— 倚天屠龍記



—— PRIVATEER



—— 機甲之夢



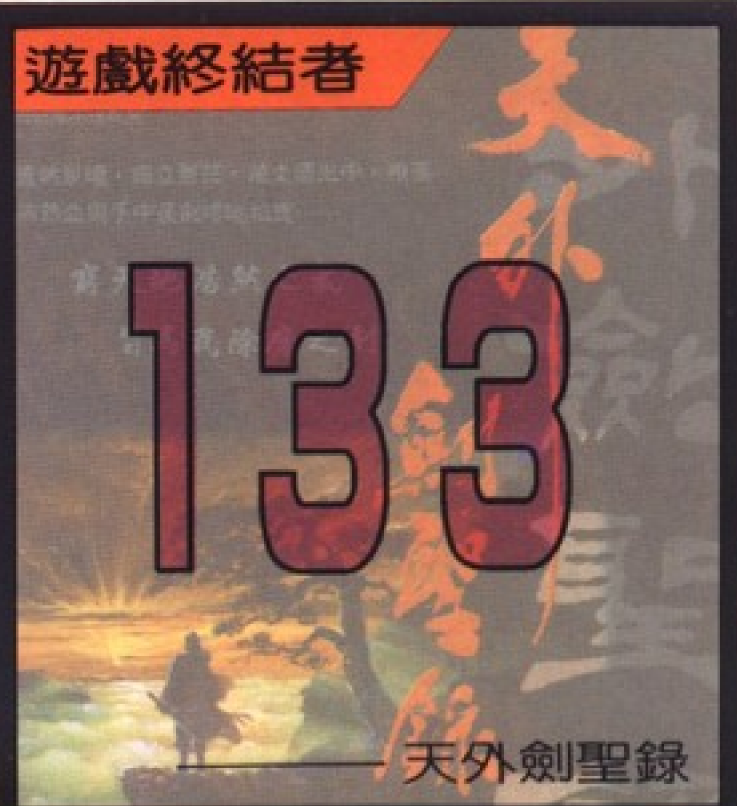
—— 金磁片獎特別報導

發行人兼社 長／王俊雄
總 編 輯／李初陽
主 編／李俊賢
美術主編／郭美玲
美術編輯／
葉秀娟、劉信良、郭淑芬
駐美作家／蘇經天
駐美特派員／亞佛列德

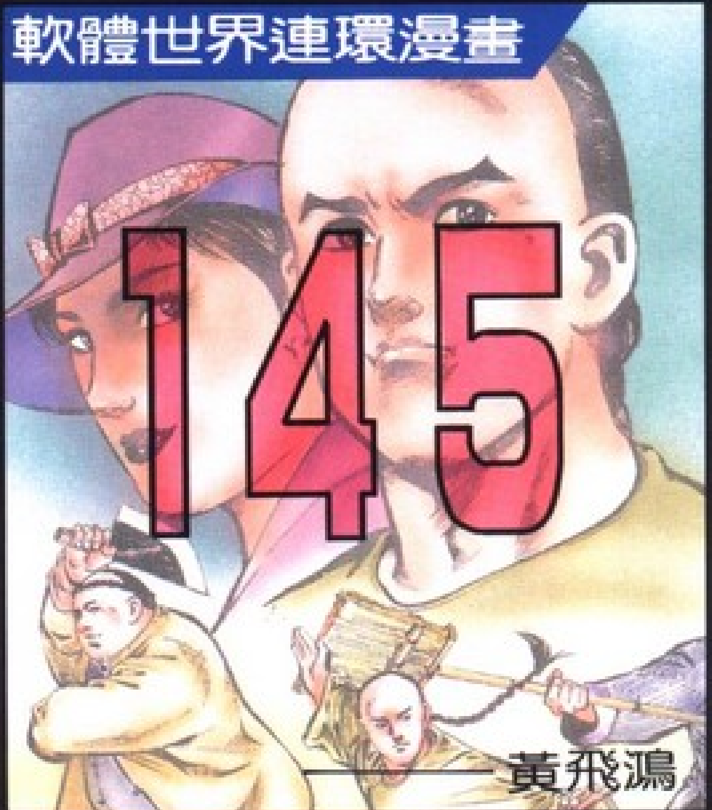
特約作家／
吳謙諒、李莉莉、郭宗勳、朱學恒、卓挺然、鍾凱文、徐國振、劉興澤、吳忠晉、何 布
葉明璋、劉昭毅、李永治、羅國宏、傅鏡暉、蘇經天、曾昭奇、王彰懋、吳昱甫、劉建良
劉建台、呂維振、葉宗明、林政翰、黃文龍、辛建周、侯育宏、俞伯翰、譚互捷
編 輯／
沈懿慧、陳禮英、陳婉君、廖鴻嘉、蔡毓麟
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、劉 瑋、楊淳妃、陳俊介

資料處理／曾玉琴
美術支援／
林俊宏、孫榮隆、林慧玲
邱麗霜、謝幸娟









中華郵政南臺字第 525 號
執照登記爲雜誌交寄
行政院新聞局出版
事業登記證局版臺誌字 8603 號
中華民國 78 年 4 月創刊
每月 8 日出刊

社　址／
高雄市三民區民壯路 63 號
聯絡信箱／高雄郵政 28-34 號
服務電話／07-3841505
照相打字／
點線面電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740

廣告業務／曾玉琴
服務專線：(07)3848088 轉 277
FAX：(07)3802764

高雄總公司／
高雄市三民區民壯路 61 號 ☎ (07)384-8088
台北分公司／
台北市南港路二段 99-10 號 ☎ (02)788-9188
台中分公司／
台中市西屯區洛陽路 148 號 ☎ (04)323-7754
香港分公司／
香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
☎ 002-852-7292781 FAX：002-852-7280999

讀·者·票·選



20

■計票截止日期10月20日

本期 TOP 20 的排行名單並沒有太大的改變，尤其是前十名的遊戲中，除了「天使帝國」擠下「失落的封印」躍居第十名的寶座外，其他的遊戲都是舊面孔，只是互相調換了排名的座位而已，比較值得一提的是「中華職棒」仍維持其強大的走勢，以極大的差距勇奪冠軍，稱之爲「選票吸塵器」也實不爲過。另外，編輯部發現了一個有趣的現象是--前五名的遊戲就包含了運動、RPG、模擬、動作、冒險五大遊戲類型，因此這五個遊戲可以說皆是「雄霸一方」的遊戲軟體。

編輯部在統計選票時，仍然發現有不少讀者塡寫「創世紀系列」、「魔法門系列」，這種籠統的選票造成了計票上的困難，舉例來說，寫「創世紀7」並不代表一定是把票投給「創世紀7—巨蛇之島」，也有可能是選「創世紀7—黑月之門」，遇到這種兩難的情況，編輯部只好以廢票來處理，因此各位讀者最好把票選的遊戲名稱塡寫清楚，才不會平白無故的喪失了你神聖選票的效力，這可是很可惜的事哦！

☺名次上升　☹名次下降

	本期	上期	遊戲名稱
	1	1	中華職棒
	2	2	吞食天地II
	3	3	陸空戰將
☺	4	5	波斯王子II
☹	5	4	福爾摩斯探案中文版
	6	6	創世紀7—巨蛇之島
☺	7	8	魔法門外傳—星雲之謎
☹	8	7	X戰機
☺	9	10	天外劍聖錄
☺	10	11	天使帝國
☹	11	9	失落的封印
	12	12	瘋狂大樓II—瘋狂時代
	13	13	笑傲江湖
	14	14	鐵路A計劃中文版
☺	15	16	魔法門III—幻島歷險記
☹	16	15	三國志II中文版
☺	17	18	魔道子
☺	18	19	亞特蘭提斯之謎
☹	19	17	三國演義
☺	20	28	三國志III日文版

本月新秀

射鵰英雄傳



在金庸小說射鵰英雄傳中，郭靖與黃蓉嶔崎磊落、華麗動人的一生，目前正式在電腦上展開序幕，軟體世界動用了七十幾個角色，八十幾幕場景來製作這部冒險遊戲，遊戲最終的目的是讓主角郭靖在桃花島的比武招親上，打敗強敵娶得黃蓉這位美嬌娘。熱愛武俠小說與冒險遊戲的玩家，千萬別錯過了這個遊戲哦！

出版公司	類別	售價	片數	上期票數	累計票數
軟體世界	運動	540	9	487	1064
軟體世界	RPG	420	5	159	359
軟體世界	模擬	580	10	155	317
松崗	動作	540	5	110	261
軟體世界	冒險	540	8	123	214
軟體世界	RPG	540	8	108	194
軟體世界	RPG	540	8	84	180
松崗	模擬	540	9	93	177
漢堂	RPG	520	6	71	172
大宇	戰略	480	4	64	171
大宇	RPG	480	5	75	164
松崗	冒險	580	9	59	125
軟體世界	RPG	540	9	55	110
電腦休閒世界	策略	460	3	53	100
軟體世界	RPG	380	4	44	93
第三波	策略	1200	3	48	86
大宇	動作	540	5	35	84
松崗	冒險	460	6	33	70
軟體世界	策略	300	4	37	69
第三波	策略	1800	4	18	68

THE BUFFER 21 TO 30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	本期
21	21	魔眼殺機Ⅱ中文版	軟體世界	59
22	20	文明帝國	第三波	58
23	27	美少女夢工廠中文版	精訊	50
24	—	射鵰英雄傳	軟體世界	47
25	23	三國志—武將爭霸	熊貓	45
26	25	吞食天地Ⅰ	軟體世界	45
27	30	沙丘魔堡Ⅱ	第三波	43
28	26	凱蘭迪亞傳奇中文版	第三波	39
29	22	惡魔禁地中文版	軟體世界	36
30	—	幻象雷電	大宇	31

排行榜前五名遊戲介紹

BEST 5

1 中華職棒 1064

□運動 □軟體世界 □540元 □8月16日出版

在職棒熱潮的推動與詳盡的眞實球員資料支援下，該遊戲的行情仍持續上個月的漲勢，穩居本月排行榜的冠軍寶座，至於這位子能坐多久，有待玩家們更嚴格的考驗了！

《留言板》

不用去球場也可以比賽，又不怕下雨，YA！

台北市・忠實球迷

雖然不是盡善盡美，但已帶動國內職棒遊戲的風氣，本人認爲此GAME還是相當傑出，最後希望推出經理片時，能使其更趨近PERFECT！

高雄縣・葉益松

2 吞食天地II 359

□RPG □軟體世界 □420元 □5月12日出版

簡易的操作方法與熟悉的歷史背景，加上許多令衆人津津樂道的英雄事蹟，使本遊戲繼續受到歡迎，能否一舉奪冠？留待GAME林同好冷靜的抉擇。

《留言板》

雖然自己沒有生長在三國時代，但是卻可以在吞食天地II中一圓三國夢，讓自己感受那種動盪時代中英雄豪傑的感覺。

台中市・王繼壯

此遊戲除了把任天堂版的精髓表露無遺外，還多了三個秘寶地點及一些秘技鍵，可以説造福玩家。

台北縣・陳安璿

3 陸空戰將 317

□模擬 □軟體世界 □580元 □8月6日出版

細膩的繪圖技術，生動的電影式劇情，以及革命性的3D繪圖系統，和ORIGIN公司的金字招牌保證，使本遊戲的遊戲品質仍保持相當的水準，堪稱是模擬遊戲的經典之作。

《留言板》

F16並不是人人都能駕駛的，但陸空戰將卻是人人都能擁有的，它滿足了我的願望——做個捍衛戰士。

台南市・吳明謙

爲了他，我買486；爲了他，我買200MB HD；爲了他，我買8MB RAM；結果——果然不是蓋的！

台北縣・杜啓源

4 波斯王子II 261

□動作 □松崗 □540元 □8月30日出版

精緻的畫面與新增的趣味謎題，推翻了人們對於動作遊戲一味打打殺殺的刻板印象。無論在音效，畫面均較一代有許多突破性的表現，勢將引起傳統動作遊戲的大革命。

《留言板》

極盡邪惡的魔法，劍術高超的鳥人，永生不滅的骷髏，殘忍無比的機關，在我玩完遊戲的同時，實在有自地獄歸來的感覺，這眞是個整人的GAME啊！

台中縣・鄭宇傑

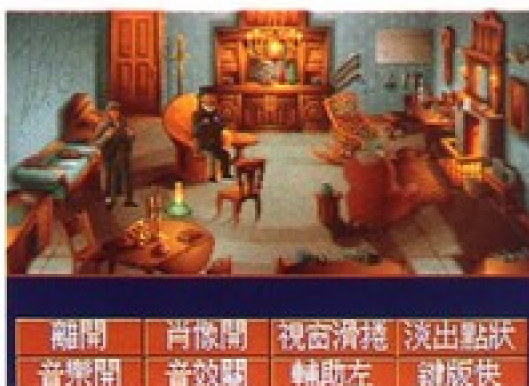
漫長的等待＋絢麗的畫面＋動人的音效＋駭人的機關＝PC史上最好的GAME

台北市・佚名人

5 福爾摩斯探案中文版 214

□冒險 □軟體世界 □540元 □7月22日出版

極富推理特色的冒險遊戲，以膾炙人口的偵探小說為故事題材也是受歡迎的原因之一，是一個內涵豐富的冒險遊戲。



《留言板》

遊戲情節緊湊，配上緊張懸疑的音樂，精彩的對話、萬無一失的筆記記錄，讓人愛不釋手。

台中市・徐少康

中文版消除了語言的障礙！雖然是直線式的劇情發展，但也稍能滿足偵探迷的宿願。

台北市・黃耀輝

●10月號當月得票結果

■統計日期9月23日～10月20日

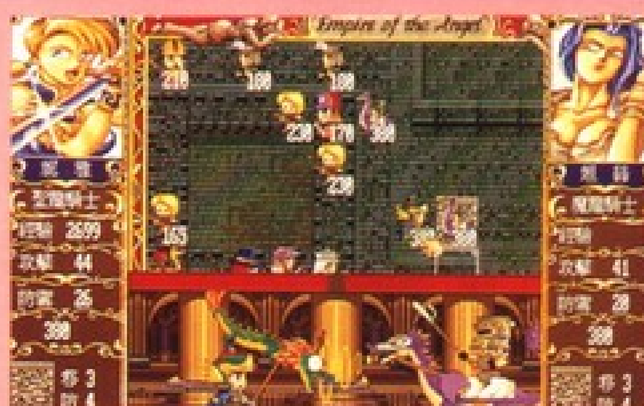
■總得票數2683張

■廢票80張

排名	遊戲名稱	出版公司	得票數
1	中華職棒	軟體世界	577
2	吞食天地II	軟體世界	200
3	陸空戰將	軟體世界	162
4	波斯王子II	松崗	151
5	天使帝國	大宇	107
6	天外劍聖錄	漢堂	101
7	魔法門外傳－星雲之謎	軟體世界	96
8	福爾摩斯探案中文版	軟體世界	91
9	失落的封印	大宇	89
10	創世紀7－巨蛇之島	軟體世界	86
11	X戰機	松崗	84
12	瘋狂大樓II－瘋狂時代	松崗	66
13	笑傲江湖	軟體世界	55
14	三國志III日文版	第三波	50
15	魔道子	大宇	49
15	魔法門III－幻島歷險記	軟體世界	49
17	鐵路A計劃中文版	電腦休閒世界	47
18	射鵰英雄傳	軟體世界	42
19	三國志II中文版	第三波	38
20	亞特蘭提斯之謎	松崗	37

本月焦點

天使帝國



自今年四月份正式發行以來，到現在雖然已有半年之久，天使帝國仍然吸引了不少玩家的眼光，本期得票數高居第五位，累積票數也進入TOP 20的前十名中，後續力十足，究竟其有何過人之處，且聽玩家們如是說……

《留言板》

不同於一般的戰略或戰棋遊戲，全GAME充滿爆笑，令人完全被它吸引，對戰動畫也全為搏君一笑，絲毫感受不到「暴力」的迫害，最適合學生了，不是嗎？

台北市・林慶鴻

畫面的美感實在是16色中的佼佼者，內容豐富且戰鬥動畫相當逗趣。

屏東縣・黃文彬

這是一場不見血腥的戰爭！

屏東市・王宇書

好得沒話說！希望天使帝國II能快些出版。

台中市・范谷良

本月票選活動中獎名單

台南縣 李孟道　宜蘭市 林正豪　桃園市 呂穎昌

台南縣 池俊賢　豐原市 沈維洲　台北市 吳宗哲

屏東縣 陳俊宏　高雄市 黃敏捷

桃園縣 翁健鐘　高雄市 吳佳隆

●以上十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

軟體世界武俠

倚天屠龍記

金庸

倚天屠龍記遊戲世界大公開！



RPG驚人大介紹



請注意雜誌後續報導！還有更多的發展空間哦！

武林至尊，寶刀屠龍！號令天下，莫敢不從！倚天不出，誰與爭鋒？金庸小說倚天屠龍記，不但劇情脈絡分明、離奇動人，加上主角奇遇連連，充滿了成長的快感，可說是改編為RPG的極佳題材，看了本期首度公開的倚天屠龍記世界，真教人有一種迫不及待的感覺。



■類　　別：RPG
■出版公司：軟體世界
■容　　量：容量未定
■發售日期：出版日未定

在前兩頁的圖片中，玩者看到的壯觀景色，並不是遊戲的宣傳廣告，而是活生生的呈現在你的電腦螢幕上——倚天屠龍記遊戲世界中的一個小景，完全實景拍攝，夠嚇人吧！倚天屠龍記採用了45度斜向立體的視角，恰巧與ORIGIN製作中的創世紀Ⅷ相同，大概是英雄所見略同吧！因為創世紀的遊戲環境可說是RPG遊戲中的典範，而倚天屠龍記的設計小組以向創世紀學習的態度，希望能在電腦上展現出屬於中國人自己的武俠世界，其所做的努力，也獲得了小小的成就。

除了努力塑造出一個活生生的武俠世界外，倚天屠龍記的設計小組在動畫的表達方式、畫面的品質、角色動作的流暢性上都會比笑傲江湖有明顯的提升。作戰方式則是採用策略回合式，或是全自動的大混戰方式，這兩者都能利用到45度視角的優點，將各式各樣的武功使用立體的方式施展出來，其各種聲光效果眞可謂勁爆大演出。

而這個在設定上同時具有RPG與AVG風格的遊戲中，將充滿各式各樣的有趣謎題，主角張無忌將經由一番的歷練與波折，終能提升自身的能力，加上來來去去、同生共死的夥伴與詭譎多變的江湖險境……諸如此類的動人題材，製作小組表示將盡力在遊戲中表現出來，而對於整個劇情的設計，其所遵循的原則是：提供金庸筆下的完整劇情，忠於原著精神，但不拘泥，以期創作出一套具有高娛樂性的RPG來，其成果究竟如何？有請各位讀者一起驗證了！

壯麗的遊戲環境

倚天屠龍記中，單是一棵樹木就是由許多的單元體所組合而成，以顯示出樹木的高大與層次感，爲了使每一棵都不太一樣，就摒除以單一樹木組成一片樹林的底部加上 陰影更能突顯出它們的立體感。





在河流的拼湊上，其工程更是浩大，必須使用一百多個單元體，目的就是讓河流表現出流動感來。讀者是否注意到了河中的魚群呢？它們可是會動的哦！

在瀑布的設計上，讀者可看出美術人員試圖表現出河水的透明感。而河水落下所激發出的霧氣，在遊戲的進行中可看到其閃爍的效果，就如同我們在創世紀7中見到夜晚路燈隨風晃動所產生出的光暈。

特殊的戶外景觀

野外上也座落著一些特殊景觀的建築物，如附圖中的茶棚與涼亭。在你馬不停蹄的趕路時，

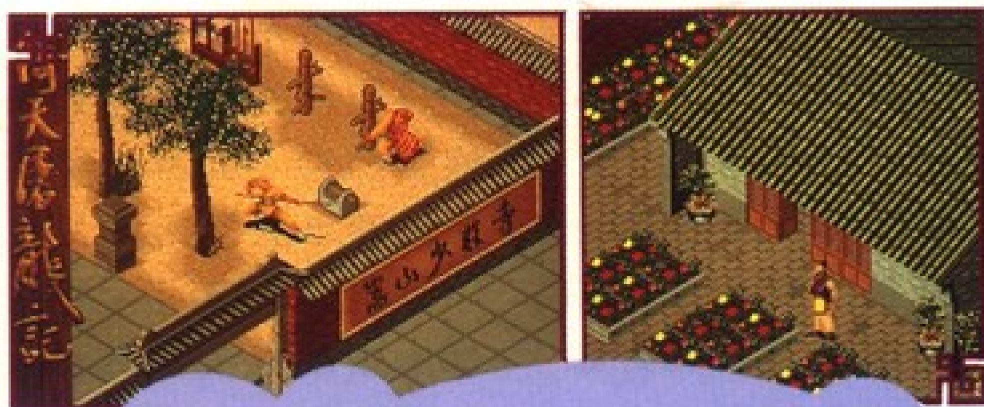


可在野外的茶棚小歇一會兒，塡飽一下肚子。而且在遊戲中茶棚的招牌會隨風飄逸，桌上包子也會散發出騰騰的熱氣，讓你忍不住想咬它一口。

至於涼亭則是自古以來情侶幽會、兩派談判、比武打鬥，或是秘密約會的好地方。

各式各樣的建築

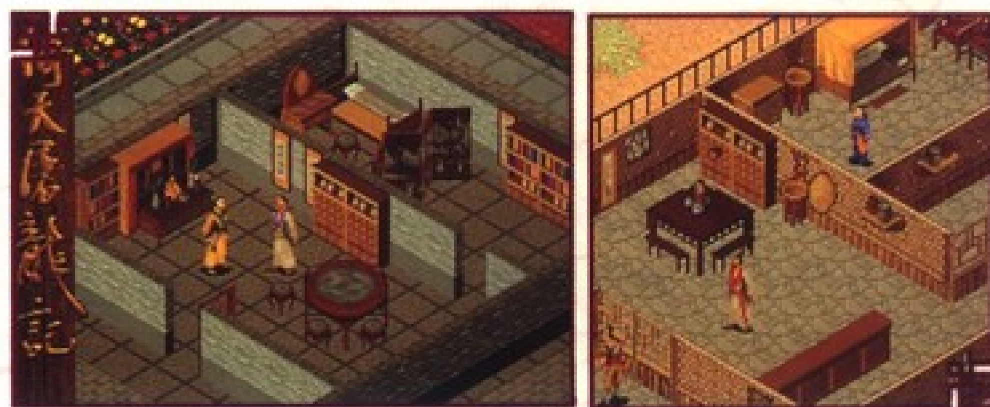
各式各樣的建築物可說是倚天屠龍記的一大特色。玩家將可在遊戲中看到各種材質結構的房屋，舉凡茅草、竹子、藤蔓、灰磚、紅磚、木造……等等。有了這麼多的房舍，使得場景更有說服力，自然劇情也更有張力了。



少林寺的和尚正在練武，教練場放的是木人樁、啞鈴，以及放置兵器的架子。

豐富的室內擺設

當玩家進入室內後，屋頂蓋將會打開使玩家能透視屋內的設置，映入眼簾的將是豐富的擺設，而其擺設也會隨其場景的改變而有所不同。參考所附兩圖，將可看出兩戶人家的生活水平有明顯的不同，平常人家的桌子是典型的長板凳家俱，



桌上擺著筷子與碗；有錢人家的桌子則是大理石材質。平常人家只用到洗臉盆，而大戶人家則有梳妝台、屏風等高級設施。

刺激的打鬥方式

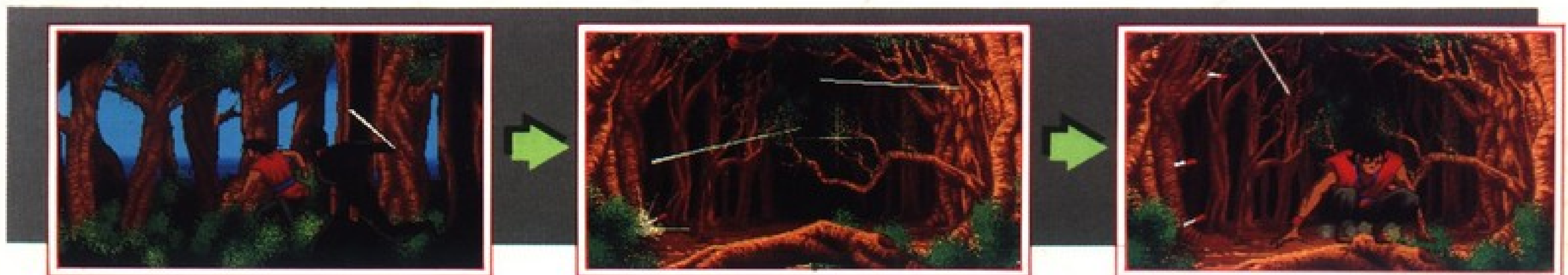
武俠遊戲中除了生動的劇情外，最吸引人的該是各路的英雄好漢，憑恃著其獨門的武功，互較長短，一爭那武林第一的名號。

倚天屠龍記中的角色遍及各大門派，包括以正統自居的江湖十大門派，與明教教主、光明左右使、四大天王、五行旗、十散人在內，角色多得不勝枚舉，而各式各樣的武功也將用精彩的聲光效果表達出來。



超水準的動畫演出

以笑傲江湖動畫一舉成名的軟體世界台北工作室動畫小組，將再度爲倚天屠龍記跨刀，使用新的繪畫技巧，使動畫的背景比笑傲江湖細緻了許多。



銀河私掠者（暫譯）
PRIVATEER

ORIGIN 公司精心製作的銀河飛將系列作品的最新力作，除了保留精彩的戰鬥畫面外，並提供了一個廣大的宇宙空間供玩家進行自由貿易，加上高潮起伏、詭譎多變的故事劇情，可說是一套頗具挑戰性的模擬鉅作。



■類　　別：模擬
■出版公司：軟體世界
■容　　量：16MB
■發售日期：預定12月下旬

繼陸空戰將之後，大夥正在翹首盼望 **Chris Robert** 承諾的銀河飛將III之際，ORIGIN 卻以加強過的銀河飛將II操作介面，加上嶄新的太空貿易和冒險故事介面，構成了這個題材新穎的科幻射擊遊戲。在遊戲中，你扮演的是一位技術精悍高超的商船船員，因為前船長不幸罹難，於是接收了外祖父留下的一艘探勘船，開始了星際遊俠的生活。你所面對的是亟待加強的一艘舊船，危機四伏的環境，以及等著你去掌握的未來和宿命中的冒險歷程。

私掠者的操作介面和銀河飛將系列極為類似，雖然你在遊戲中駕駛的是貨船而非聯邦戰鬥機，但操作鍵的更動卻極少，相信老手們必可很快的上手。私掠者和銀河飛將系列最大的不同是，這回你所扮演的是個自由人，你不需再聽命指揮官的命令行事，你所需做的，就是想辦法賺錢以加強船上的設備，使你和你的船能在充滿宇宙海盜、基拉西巡邏隊和瘋狂的反進化者組織的險惡環境中生存下來。在遍遊 **Gemini** 星區的各星系之後，你將會漸次的發現一些零散的線索，而在置身其中之後，你將會捲入一場和古代高度文明遺產有關的事件，那將會是一場驚心動魄的冒險歷程……。

在一般情況下，你的船可以航行於星系中的各導航點，或是停泊在太空站和行星基地中，若是你的船上有躍進引擎，還可以來往於各星系中。太空站中有各種設施和場所可供你使用，例如買賣貨物的交易站，是你貿易貨物的場所；船隻買賣中心不但出售三種船隻，並提各種武器裝備的修理與出售。酒吧中可以得到訊息，也是劇情的觸發點，而任務電腦、商人工會和傭兵工會則提供性質和報酬各自不同的任務，你可以依個人的喜好和武力強弱來決定要接什麼任務，你同時最多能接三個任務，任務完成後便會自動消失。

接任務並不是唯一的賺錢法。在各太空站與星系間貿易也滿好賺的，只要你搞對對象而且膽子夠大的話。海盜也是個可以考慮的行業，不過……夜路走多了是會遇到鬼的，和聯邦作對可不是個好主意。

私掠者中提供了三種性質不同的船隻讓你日後換船之用，且有多種不同特性和威力的機砲與飛彈供你選擇，還有其他各種功用和等級不同的裝備可供添購，從後燃器、後砲塔到裝甲板、掃描器等一應俱全。由於組合的彈性很大，你可以依自己的財力和需求來裝備自己的船。各種裝備不但五花八門，而且必備的也不少，所以你可能得花上一段時間來存經費，但隨著存款的金額逐漸升高，船的裝備和戰力也漸次提昇增強，更有利於日後任務的執行與劇情的進展，相信這種感覺是很令人喜悅的。

在私掠者中，會找你麻煩的敵人不只有基拉西帝國軍，四處搶掠的宇宙海盜和反對科技發展的瘋狂反進化者（**Retro**）會是你最大的困擾，他們駕駛的 **Talon** 級及輕戰鬥機攻擊之猛，絕不亞於基拉西正規軍，而你所駕駛的貨船或重戰鬥機由於體型較大，在以一敵多的圍攻中非常容易吃虧，所以千萬別輕視他們。這回登場的基拉西軍只有 **Dralthi** 和 **Gothri** 兩種，以及 **Kameth** 及護衛艦，不過他們並非省油的燈，正規軍的實力是不容置疑的。至於四處巡邏的聯邦戰績和自衛巡邏隊，除非你公然從事海盜行為或是載有禁品，否則他們會和你相安無事的。

有一點很重要的，那就是私掠者的命中測

試這回變得非常嚴格，而且前置量和砲彈的飛行速度的影響更加顯著，所以想在遠距離打中敵機將不會是件容易的事，舉個例子來說，以往公認最好對付的 Dralthi 戰機，這回它扁平的外形使它變得極難擊中，因此你可能得購買高級的掃描器以藉助 ITTS 瞄準標的幫助，或是盡可能在近距離射擊，可裝載量龐大的飛彈將會是你最大的強援。

就美術表現、遊戲結構和整體的設計上來看，私掠者都是個不可多得的佳作，然而它在硬體上的需求卻高得嚇人，它在 486 以下的電腦上，操作性和流暢度會有很大的問題，而劇情性任務的難度相當高，而且一次都不准失敗，就筆者幾日來的經驗，實在是有點難。所以各位玩家們得多保重了，私掠者可能不是一個可以輕鬆進行的遊戲，但它仍是各位銀河飛將迷不可錯過的好遊戲。



巨大的太空站逼近眼前，當飛行距離越接近，太空站整體的形狀更眞實的呈現出來

遊戲中登場的 3 種宇宙船鑑

巨大的太空站逼近眼前，當飛行距離越接近，太空站整體的形狀更眞實的呈現出來

1 ORION

裝甲最厚、安全性最高的船艦，引擎能做五等級的提升，因此速度比一般的船艦還高，不過轉彎的能力卻很薄弱。由於 ORION 的操作性低、預留的擴充裝備空間及載貨量有限，所以整體的評價是 B-，但若有足夠的錢來擴充配備，則可以將評價提升到 A 的程度，所以最好把所有可選購的配備裝在 ORION 上。



DATA

等級：傭兵戰艦
最高速度：350 KPS
後燃器極速：800 KPS
武裝：質子砲 X2
追熱飛彈 X2 ● 雷射砲塔 X2



2 GALAXY

這是一艘多功能、多方位的商用船，對有企業精神的飛行員來說是最適當不過的了，雖然不是一艘戰艦，但其武裝程度已足以保護自己，其載貨量也是最高的。整體來說，GALAXY 是一艘爲人所熟知的優良商用船艦，所以可以毫無保留的給予 A 的評價，喜歡戰鬥的飛行員也許會對其速度感到不滿，但機身上下的兩座砲塔稍可彌補其不足。



DATA

等級：商用貨船
最高速度：300 KPS
後燃器極速：700 KPS
武裝：質子砲 X2
直射飛彈 X2 ● 追熱飛彈 X4 ● 質子砲塔 X4



3 CENTURION

這是傭兵專用的船艦，CENTURION 有摧毀任何敵艦的能力，是好戰者最佳的選擇，但其有限的載貨量對喜愛貿易者而言卻是一大缺點。迴轉力極佳，武裝配備齊全，在傭兵界中所得到的評價是 A，但如果你需要的是一艘載貨量大的船艦，在購買 CENTURION 前可要多加考慮了。



DATA

等級：重量級戰艦
最高速度：500 KPS
後燃器極速：1000KPS
武裝：質子砲 X2
Tachyon CannonX1 ● Particle CannonX1 ● 敵我辨視飛彈 X2
影像導引飛彈 X2 ● Tractor BeamX1 ● 質子砲塔 X2



武狀元--黃飛鴻

軟體世界的賀歲武俠鉅作



■類　　別：RPG
■出版公司：軟體世界
■容　　量：未定
■發售日期：未定

根據電影大師徐克〝黃飛鴻〞系列作品改編的武俠 RPG 。多幅栩栩如生的動畫和高潮迭起的情節，加上多種精心設計的謎題，將帶你親身經歷黃飛鴻一生充滿傳奇的英雄事蹟！

經過長達兩年的精心籌備後，軟體世界終於在日前宣布：武狀元--黃飛鴻即將在明年年初與大家正式見面了！在歷經多位程式設計師與美工人員日以繼夜的〝雕琢〞之後，讓我們進一步來瞧瞧黃飛鴻的葫蘆裏究竟有什麼好玩、好看的東東吧？



首先，最值得一提的，當然便是遊戲中前後的兩段動畫，雖然只有短短的幾分鐘，但其中分鏡動作之細膩與配色之豐富，每一筆都是美工人員焚膏繼晷，日夜勞瘁的心血結晶，值得細細品味，而豐富的遊戲場景，也必將令你大開眼界。

在戰鬥系統方面，黃飛鴻採用即時性的戰鬥系統，你所能使用的招式包括有十字拳、五郎八卦棍、佛山無影腳、霹靂雷火彈等，其威力將隨著主角等級的提升而逐漸增強，等級最高時甚至還有排山倒海的驚人威力呢！

遊戲當中除了戰鬥與探險外，也加入了類似俠影記般踩地雷式的解謎成份，喜歡向自己智力挑戰的朋友又有機會大顯身手了！

在官僚政治氣燄高張，內憂外患紛至沓來的滿清末年，你能否勦滅妖言惑眾的白蓮教，並以德服人，從容接受來自各地武師的挑戰，展現一代傳奇人物--黃飛鴻瀟灑豪邁的風範呢？讓我們共同期待這套武俠 RPG-- 武狀元黃飛鴻的上市吧！

討厭！人家不來了啦！

黃飛鴻的武功身段雖然相當瀟灑俐落，但談到男女感情則相當保守而害羞。尤其當與對自己頗有好感，但卻是自己阿姨的十三姨獨處時，更是顯得手足無措……。



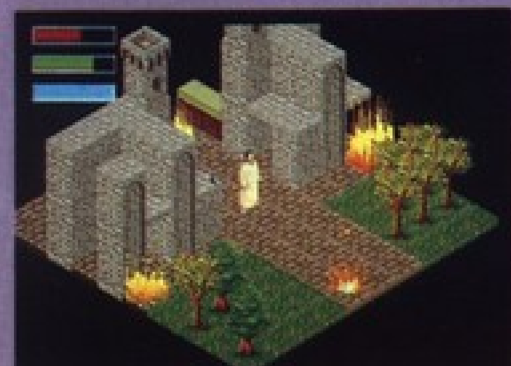
▲三更半夜，孤男寡女的，這怎麼可以呢？

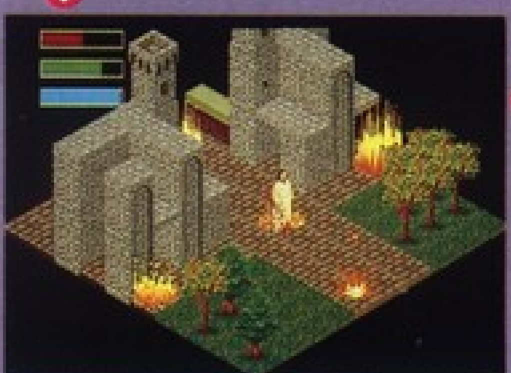


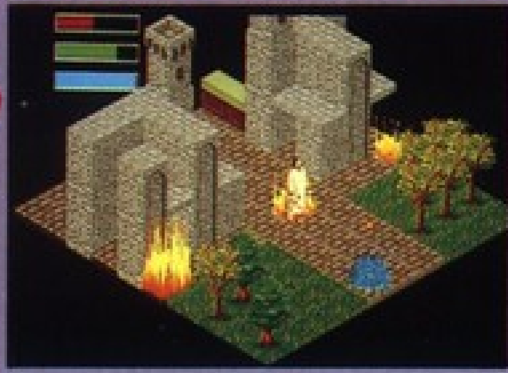
▲嗯…這樣好多了！

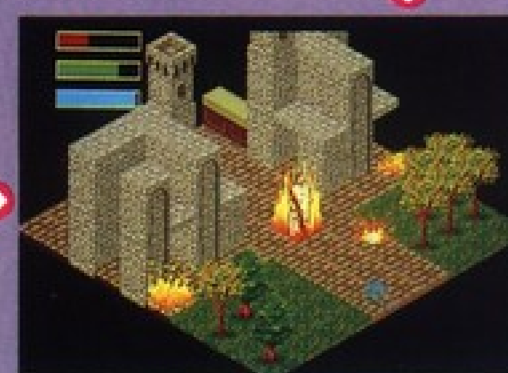
隨處可見的解謎遊戲

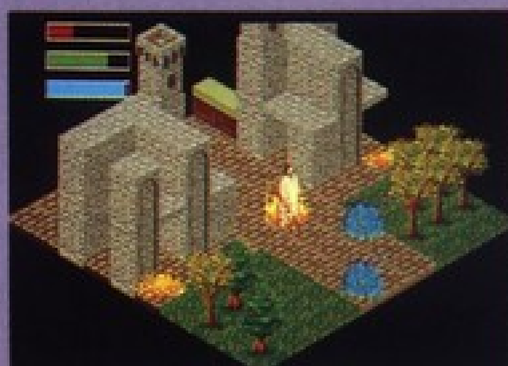
採用類似俠影記中採地雷式的謎題設計，因此玩者必須更加留意。趕快上緊你的發條，準備接受各式各樣謎題的嚴格考驗吧！











沈著冷靜，自可安全過關

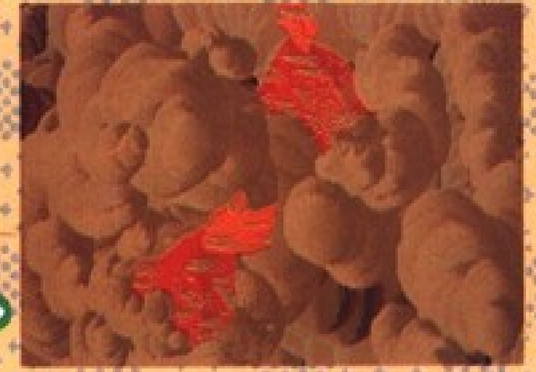
遊戲中有許多大幅的動畫，每個人物臉上生動的表情和每個舉手投足的動作，你都可以看得相當清楚，效果可與電影相比美呢！







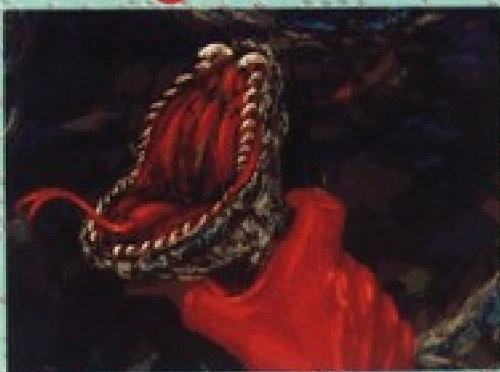




▲一代大俠，也有「出槌」的時候：

精彩動畫大公開！





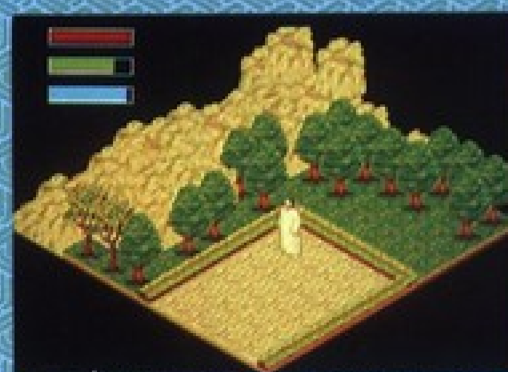


空手擒巨蟒的功夫，令你大開眼界！

千山萬水任我行

遊戲中的場景相當豐富，且採用相當精細的多重高度計算系統。舉凡瀑布、山林、迷宮、港口等，佈景都相當華麗，頗具立體感。




叢林戰爭

精訊公司的創新風格之作，結合傳統 SLG 和 RPG 的諸多特色， NPC 大多由可愛的森林動物擔綱演出，劇情溫馨而有趣，並採多線式發展，是一富有環保色彩的戰略遊戲。



■類　別：戰略
■出版公司：精訊
■容　量：4MB
■發售日期：未定

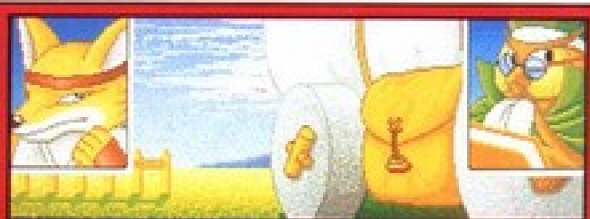
面對地球上日益惡劣的空氣品質，您能想像地球有朝一日被酸雨嚴重污染的後果嗎？您對於傳統六角形棋盤式的戰略遊戲感到厭倦了嗎？難道戰略遊戲除了調兵遣將、攻城掠地外，就玩不出新的花樣了嗎？現在，休閒軟體界的精銳部隊--精訊公司的新作將徹底打破您對戰略遊戲的刻板印象，那就是叢林戰爭。

故事發生在一個海島國家--鯨魚島上，由於氣候濕潤、四季如春，島上到處可見茂密的樹林，島上居民原本過著悠閒安詳，與世無爭的日子。但傳說中該島北方住著一位充滿野心的米可大魔王，企圖染指這個可愛的島嶼。某日島上突然烏雲密布，並下起傾盆大雨，凡是被雨淋到的人，都會喪失記憶力，並瘋狂地攻擊他人，美麗的島嶼頓時成了人間煉獄。僥倖逃過一劫的洛克懷疑這是米可的陰謀，於是便組織一支動物探險隊，憑著卓越的領導能力與堅強的鬥志，決心向傳說中的魔王挑戰，冒險就此展開……。

叢林戰爭擺脫了傳統戰略遊戲呆板的棋盤式介面，且操作上更加方便。更因為加入了R-PG 的諸多元素，使得遊戲增添了許多樂趣。玩者除了一般的肉搏戰外，還可施展各項法術攻擊敵人。此外，以事件發展為導向的劇情，可減少玩者玩到一半卡死的機率，隨著玩者對事件決定權的差異，整個劇情的走向也有所不同，同時也影響到 NPC 的加入狀況。另外，遊戲中共有十個大章節，且每個章節均擁有相當遼闊的地圖，玩者可充分享受征戰與探險的樂趣。

精訊公司曾經根據台海當今的軍事現況製作過有名的戰略遊戲--台海防衛戰，這次更以嚴謹的態度製作帶有環保色彩的叢林戰爭，除了針對台海防衛戰的各項缺點加以改進外，更增加了許多RPG的特點，相信必將帶給玩者與眾不同的遊戲樂趣！

離奇的重運，使樂園變成煉獄…。



做個深呼吸，感覺好舒暢！

生死與共的好伙伴

1 洛克



遊戲的主人翁。從小由一羣猿猴撫養長大，但身世不明，具有高度的領導能力。

2 佛南洛



學習能力强，略懂得使用法術。身手敏捷，是個不錯的武術家。

3 貝吉達



喜歡啃樹枝，因此在攻擊敵人時也養成咬人的習慣，移動力緩慢是主要缺點。

有 RPG 的味道：

除了一般戰略遊戲的特質外，每個隊員均擁有自己特別的屬性，還能施展各種法術攻擊敵人呢！

一目瞭然的操作介面：

在遊戲的主畫面中，所有被游標指到的人物狀況，如生命點數（HP）、作戰士氣（MR）、地形效果（GR）、攻擊能力、身體狀況（中毒、詛咒、昏迷）等均會明確的顯示出來，可省卻玩者反覆查詢的手續。

此外，如圖所示，當你走到圖中的方格內時，所有可供使用的指令也會一併列出，讓你沒有不知所措的困擾。





作戰前，請牢記「教戰守策」！



雖是雜牌軍，戰力絕對不同凡響！

看我「鐵頭功」的厲害！

這種「地獄火」法術，威力比阿帕契直升機的地獄火飛彈還大喔！

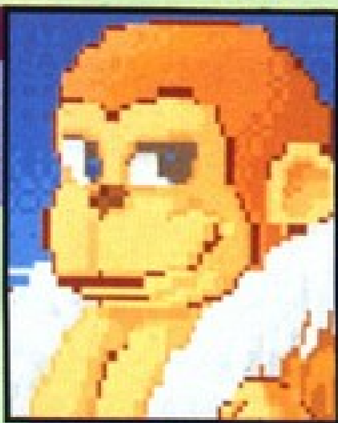
除此之外，還有十餘名可愛的動物ＮＰＣ陪你共闖天涯，探索奇妙的叢林世界

4 沙卡曼達



狼族中最强的戰士，雖然沒有什麼絕技，但超强的臂力，仍然是無人能及的。

5 巴卡



從小和洛克生活在一起，擅長跳躍攻擊。

6 巴提斯



略懂得使用法術，但主要還是以拳頭的破壞力為榮，是個很不錯的伙伴。

機甲之夢

METAL & LACE

在 MEGATECH 一系列的 9801 移植遊戲中，機甲之夢除了旨在描寫格鬥的美感外，其高解析度的畫面、純熟的 16 色配色技巧及全程播放的語音，再加上遊戲中的策略要素，使其成為一聲色皆美的動作遊戲。

■類　　別：動作策略
■出版公司：微波軟體
■容　　量：未定
■發售日期：預定11月上旬

這裡對某些人來說是地獄，但對 Mecha 戰士來說，這裡卻是天堂……

時間是在 2053 年，在一個名叫 Mecha 的島上最盛行的活動是血腥的格鬥，參賽者都必須穿上稱為 Robo Armor 的戰鬥裝甲以生命互搏，他們之中有些人是為了追求龐大的財富，而其餘的則是單純的為了尋求血腥殘暴的戰鬥快感而來。

機甲之夢原本是日本 PC-9801 上的動作遊戲，由 Mega Tech 將其改版至 IBM-PC 上，國內的發行則是由微波代理。而 Mega Tech 在將此款動作遊戲改版至 PC 上時，在原有的動作要素中再加強了策略的特色及一些 RPG 的感覺，玩者除了靠自己的戰鬥本能外，還必須以所賺得的賞金來購買更強力的裝甲及一些可提高勝算的特殊裝備，而每一種不同的裝甲更因其配備的不同而有一些特異的絕招。

更值得一提的是因為目前的音效卡仍是以 Sound Blaster 或 Pro Audio Spectrum 較為普遍，因此，Mega Tech 在音效卡的運用上特別下了一番苦功，以 Pro Audio Spectrum 來說，其音樂之音質及動聽的程度與 CM-32L 相比毫不遜色。此外機甲之夢中更擁有全程語音，不論是在 Boom-Boom 酒吧中與客人對話或是商店中老闆的廣告都是你可以聽得見的！微波公司更透露並不排除將機甲之夢中文化的可能性，國內英文程度不佳的玩家可以期待機甲之夢的推出了。

精彩的養眼鏡頭



機甲之夢既為 PC-9801 上所移植，當然會挾日本強大的美工能力來攻佔玩者的心靈。







強烈的東洋畫風
搔首弄姿，羅衫輕解
養眼之餘，小心！
噴盡鼻血!!

POWER UP! 裝備強化！

在遊戲中更有專門販賣各種強化器材的商店，各種功能的器材可說應有盡有，例如補充能源的電池、加強防護力的能量盾、強化攻擊力的的推進器、使裝甲的控制反應更敏捷的 AI 晶片，基本上只要你有錢，沒有什麼事辦不到！





刺激的戰鬥場面！

機甲之夢中的戰鬥動作非常順暢，與大型電玩的表現幾乎完全相同，快打迷們在這裡又可以找到新的寄託了。



這裡的空氣混合著熾熱金屬與燃燒血肉的焦臭味，如果你的能力、技巧足以勝任的話，這裡就是你的天堂，如果不是的話，這裡就是你的地獄！





各式的裝甲及各異的絕招

在裝甲店 Armor 'Я' Us 中可以買到各式各樣的裝甲，而且每一種裝甲都擁有不同的能力：Sky hound 擁有噴射引擎，可以做短暫的飛行；Silver Dragon 則可以施展威力強大的拔刀術及神出鬼沒的瞬間移動；Sun C 則可以發射「氣功波」及擁有類似春麗的各種摔技；Anna 則可以雙手支地以連續的空翻來攻擊敵人，還有……



機甲組合！戰鬥開始！

F-15鷹式戰鬥機Ⅲ



著名飛行模擬系列遊戲F15 的最新作！比二代更細緻的遊戲畫面與更高品質的模擬眞實度造就了F15 Ⅲ的飛行世界。刺激的空中戰鬥與迫人的地面炸射，加上還算簡易的難度與遊戲的高娛樂性，是初級玩家極佳的選擇。

■類　　別：模擬
■出版公司：第三波
■容　　量：9MB
■發售日期：預定12月發行

提到出版模擬飛行遊戲的軟體公司，其中最爲人所知的老店不外是Spectrum holobyte、Microsoft，Microprose這幾家。Spectrum Holobyte是以捍衛雄鷹(Falcon)系列揚名立萬，而以撰寫系統程式聞名的Microsoft雖然很少出game，但其所出版的模擬飛行系列目前也堂堂的推出了第五代，歷史不可不謂悠久，而Microprose除了代表作F-15系列外，所出版的GAME幾乎沒有一套不跟軍事武器扯上關係的，因此要說Microsoft是眞正的「軍事老店」也實不爲過。

Microsoft的模擬飛行系列所追求的是地物景觀的詳實度與空中飛行的眞實感，如果技術夠的話，玩家不但可以悠哉悠哉地傲遊在各風景名勝之間，而且其間也不會有任何敵機來打擾你的「空中旅行」；Microprose的F-15系列提供給玩家的則是一架F-15與一場激烈的空戰，讓玩家眞正體驗到空中纏鬥與地面炸射的眞實感，因此如果對模擬飛行系列有「過於和平」之嫌的玩家，倒可以來試試F-15，絕對可以讓你享受到空中廝殺、地面爆破的快感。

由F-15系列最新的作品F-15Ⅲ看來，除了畫面比二代漂亮細緻許多之外，在眞實感的模擬上也是更上層樓--除了機體的考據與繪製較二代更接近眞實外，在地面景觀與建築模擬的詳實度上也比二代強化了許多，包括城市、橋樑、河川、機場等都細緻了許多，但流暢度並不因此受到很大影響，大致來說仍保留了二代飛行時的暢快感。

由於美蘇間冷戰的結束，使軍事對立的情勢趨於和緩，因此有很多原先被列爲機密的軍事資料終於可以曝光，F-15Ⅲ在製作上也因而獲益不少，例如在切換座艙觀點時，F-15Ⅱ由於無法取得F-15座艙設備的眞實資料，因此儀表板的繪製上有一部份是憑空想像而來，而F-15Ⅲ則有眞實資料的支援，所以座艙觀點的畫面與眞正的F-15相去不遠，Microprose甚至請來一位有實際飛過F-15的飛行員來試玩F-15Ⅲ，據該飛行員事後表示，F-15Ⅲ不管在座艙、儀表板的設計上都與實物相當接近，這眞是令人興奮的消息。

對一般的玩家來說，模擬飛行遊戲由於操作介面較複雜，上手較爲不易，再加上模擬飛行遊戲講究的是模擬的眞實度，因此若不是眞有兩把刷子的玩家便很難在這一片天空中存活下來，因此有許多玩家視模擬飛行遊戲爲畏途，還好F-15系列一向以簡易、娛樂性高著稱，不但飛彈、炸彈的命中率高，打敵機可說和打靶機差不多，連F-15的機殼也比其他遊戲厚了許多，相當耐打，往往挨了數顆飛彈仍然照飛不誤，所以初級模擬飛行玩家玩起來一定會有相當的成就感，但其配備嚴格要求386主機以上，及至少2MB的記憶體，只有286的玩家可以考慮和F-15Ⅲ一起升級了！

激烈的空中纏鬥！



◀著濃煙與烈燄的敵機，爆炸夾雜以機槍射毀



◀的畫面極具迫力飛彈猛K，爆炸慘遭敵機以

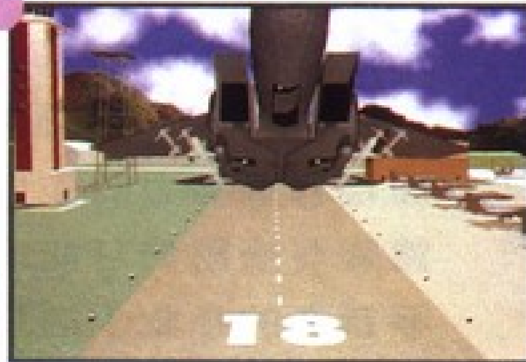


◀就此結束了英烈的歲月！



工作人員在F-15前合影，陣容相當龐大哦！

漂亮的開場動畫



F15起飛攔截敵機。



流動的雲影與機身閃耀的金屬色澤互相輝映著。



糟糕！被敵機鎖定了！



飛彈咬緊尾巴追來！



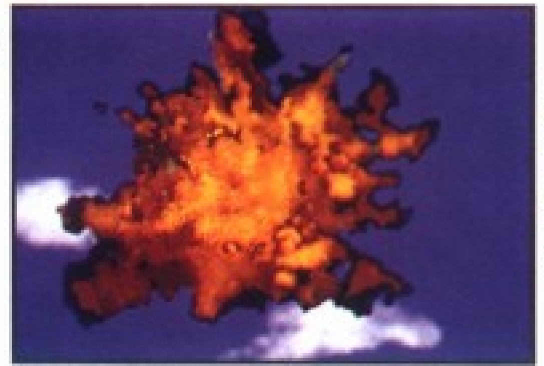
千鈞一髮躲過這一顆飛彈！



拉起機鼻來翻個180度的跟斗。



老兄，換我咬住你了吧，回敬你一顆飛彈！



GOOD BYE！莎喲那拉！

地面炸射！驚人的爆裂感！









大陸傳奇

滅之使者

SILMARILS 公司繼水晶魔域、伊斯漢傳說後又一 RPG 力作，採 3D 冒險介面與大型的即時戰鬥畫面，附有多種創新的體貼設計， 並有多種設計巧妙的故事情節，讓你充分感受冒險與探索的樂趣。



■類　　別：角色扮演
■出版公司：漢堂
■容　　量：3MB
■發售日期：預定11月10日

記得去年冬天，國內某公司曾代理 SILMARILS 的角色扮演遊戲--伊斯漢傳說，但或許是該遊戲與一般玩家所玩的同類型遊戲風格迥異，因而並未引起太大的迴響。經過長達一年的精心策劃後， SILMARILS 再度出擊，出版了大陸傳奇（ISHAR 2），希望能帶給玩者一番全新的感受。

遊戲故事仍延續水晶魔域及伊斯漢傳說的情節。數百年前，精靈族的傑若王子（JAREL）打敗了黑暗邪神摩哥斯（MORGOTH），恢復了阿爾伯利亞（Arborea）的和平，並建立了肯多利亞（Kendoria）王國，創造了相當輝煌的文明，無奈後代子孫不爭氣，爲了爭奪王位而互相殘殺使得原本大有可爲的肯多利亞文明毀於一旦。

多年以後，你——祖巴蘭率領一支探險隊穿越了肯多利亞，並打敗了邪惡之子——克洛格（KROGH）征服了神秘的伊斯漢古堡，因而成爲當地新的統治者。經過多年的苦心經營後，今日的伊斯漢已成爲阿爾伯利亞群島中文化與學識的重鎮。然而在一個風和日麗的早晨，一位當地的法師 Jon 卻以感應術告訴你，伊斯漢正面臨邪惡勢力的侵擾，隨時有淪陷的可能，正等待你的拯救！於是，你又重拾塵封已久的寶劍，再度踏上冒險的旅程。

本遊戲提供許多新奇的設計，舉例來說：遊戲中提供一個 5 × 5 的方框，可讓玩者根據隊員屬性強弱安排適當的位置，這種設計平時可降低隊員的受傷程度，在遭遇敵人的包圍戰鬥

民主萬歲！選票萬歲！



當你要招募或遣散隊員時，除了考慮其種族、職業等屬性外，還必須經由隊伍中全數隊員過半數同意才能順利通過。萬一你不幸碰上中看不中用的「拖油瓶」，只要悄悄下達「暗殺」指令 ，便可讓他永遠從地球上消失……。



想加入我們，先要經過「五人小組」的投票表決哦！

不一樣的人物視窗



在爲人物佩戴各項裝備時，人物肖像也會隨之改變，更增加遊戲的眞實度。



全副武裝，準備迎戰！

表情生動的人物，有的還會扮鬼臉呢！





時則可充分發揮其優點。而經常爲畫地圖弄得眼睛幾乎「脫窗」的玩家有福了！在遊戲進行中，你可以撿到許多地圖卷軸，省卻您畫地圖的困擾。而在一般的行動（ACT）指令中，更多了一項「暗殺」指令，供你在特殊的狀況下使用哦！

在所有隊員中，以戰士、魔法師與牧師（或學者，以便進行醫療）最爲重要，如果隊伍中不幸有人陣亡，你也可以到旅店中招募傭兵，或是尋找善於解決問題的專家，不過，有些人的「飯碗」可就保不住啦！

除了以武力硬拚外，遊戲中還有許多的寵物店，可別小看這些楚楚可憐的小動物喔！牠們可都具有相當大的妙用呢！只要你善用牠們的長處，牠們也可以幫你解決一些問題。打個比方吧！鸚鵡喜歡學人類說話，所以牠具有「錄音機」的功能；喜鵲專門喜歡銜取亮晶晶的東西，牠可幫你做什麼事呢？動動腦筋想想吧！

遊戲的場景包括了整個阿爾伯利亞群島，地形也相當多樣，包括原野、沼澤、城市、地下城、下水道，還有嚴寒的高山呢！沒有足夠的裝備，你可是會冷得直打哆嗦哦！

此外，遊戲中還有許多設計巧妙的故事情節，喜歡RPG的朋友們，讓我們共同期待它的上市吧！

亮麗真實的遊戲畫面 ★★

遊戲中的配色相當豐富，所以許多場景都顯得相當華麗。更因爲加入了四季與天候的變化加強了遊戲的眞實性。



令人激賞的動畫場面！

眞實的戰鬥畫面！ ★★★★

以立體的3D畫面呈現即時的戰鬥模式，當與敵人正面接觸時，敵人的一舉一動均看得相當清楚，如果稍有疏失，你的小命可就保不住啦！



嚐嚐我的“天箭一號”!!



哪裏來的“蛤蟆精”?!



沒看過特異功能啊！大驚小怪…



以爲拿盾牌我就怕你不成！

仗義遊俠 II

Paladin II



一個以中古世紀王國為故事背景的角色扮演遊戲，採章節式的冒險故事進行方式和圖型化視窗的操作介面，並可自行編輯全新的任務，玩者可獲得如同閱讀小說般的遊戲樂趣。

■類　別：角色扮演
■出版公司：軟體世界
■容　量：1MB
■發售日期：預定10月4日

多年以前，OMNI-TREND公司曾經出版過一套 RPG-PALADIN，但由於當時國內並未代理發行，以致於讓許多玩家與其失之交臂，經過多次技術上的改良之後，OMNITREND 再度捲土重來，推出內容更加豐富的仗義遊俠（Paladin II），並交由軟體世界發行，終於準備正式和亞洲各地的玩家見面了！

故事發生在中古世紀某個不知名的年代，那時群魔肆虐，民不聊生。身為一個濟弱鋤強，以維護正義而受人景仰的武士，你必須接受眾人的委託，四處搜尋暴龍（Dragons）、侏儒（Trolls）、巫師（Sorcerers）、冰人（Icelord）等邪惡生物的足跡，並完成大家所交付給你的任務。

遊戲中根據難易程度的不同，共細分為三十多項任務，採類似章回小說般的型態進行，你可以選擇任何一個任務展開你的冒險生涯，如果你仍覺得不過癮，也可以自行設計一個全新的任務，以滿足你的冒險慾望，因此，整個故事是可以無限延伸下去的。

當然，在斬妖除魔的旅途上，你並不是全然孤獨的。除了你這位古道熱腸，急公好義的仗義遊俠（Paladin）外，你還可召集包括劍客（Swordsman）、吟遊詩人（Ranger）、小偷（Thief）、魔法師（Mage）等人，每個人都有其拿手的絕招，但是有一點必須留意，由於本遊戲是採回合式的戰鬥系統，因此你必須善用你擁有的移動點數，何時該前進，何時應停止，都要考慮清楚，否則一旦陷入敵人攻擊範圍卻動彈不得，你就成了待宰羔羊啦！

這是一個最混亂的時代，也是一個最光明的時代，在這個紛亂的中古世界中，你能否安然脫險，並順利的完成各項具有高度挑戰性的任務呢？這項能力，就有待你自己來證明了！



◀大膽巫師，看劍！

簡易的操作介面



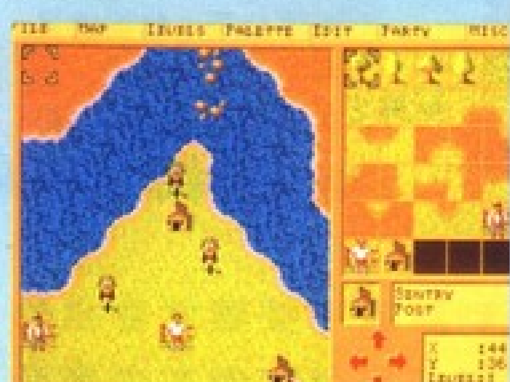
每項指令均以圖型化的視窗系統顯示，主畫面採八方向捲動，只要輕按滑鼠鍵，便可輕易操作每個人物的動作。



▲全圖形化的指令，讓你操作更方便。

青菜豆腐，任君選擇！

當你玩膩了遊戲中所提供的任務後，也可利用〝Builder〞的功能，創造屬於自己的冒險天地哦！

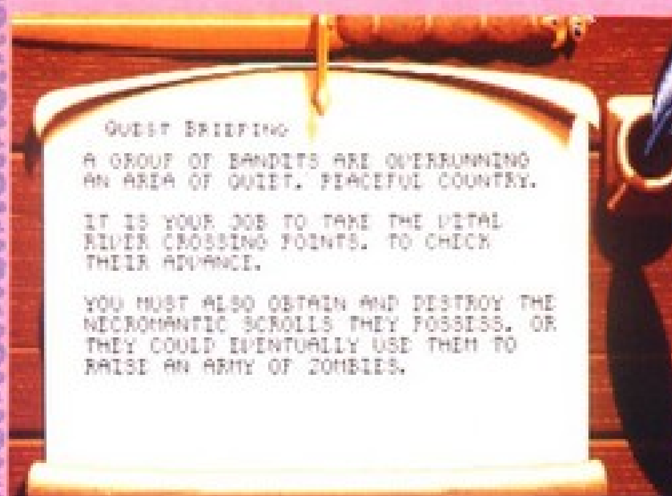




▲創造自己的隊員屬性。

認清狀況，再上路！

當你選擇好一項任務後，遊戲開始前都會詳細列出故事情節與所需完成的任務項目，並可隨時查詢，讓你不致有茫無頭緒之感。



▲任務簡報畫面。



▲完成這兩件差事，你就看完小說的第一章了！

壯烈成仁，遺憾終身



▲踢到鐵板了吧！



▲偉大的勇士，安息吧！

遊戲中每個成員都有其看家本領，但因為隊伍中只有你才是唯一的主角，一旦仗義遊俠（Paladin）壯烈犧牲，你只好跟遊戲說 Bye！Bye！了，所以，除了靈活運用各隊員的特質外，請千萬注意自身的安全。

威力強大的法術

旅途中你可找到各式各樣的法術卷軸，善加使用，可讓你無往不利。



▲選用適當的法術，才能克敵制勝。









●強敵擋道，只好實行「焦土政策」！

光電神兵



為一類似電影星際大戰故事內容的戰術策略遊戲，此遊戲是由KRISALIS這家公司所設計發行的，雖然此家公司不是很有名氣，但此遊戲在各方面的表現可說相當不錯。

類　　別：戰略動作
出版公司：軟體世界
容　　量：8MB
發售日期：11月下旬

遊戲內容大致上是述說在未來世界裡，反抗軍和帝國軍間的征戰情形。遊戲類型和Bull-frog 公司所出的一套叫SYNDICATE的遊戲，及精訊公司代理發行的戰鬥傭兵有著異曲同工的味道。不過彼此的故事背景、操作界面和主畫面的表現上各有各的特色，而這些遊戲共同存在的一個特點則是——火藥味十足且充滿了暴力氣息。

遊戲一開始會有五種國家的文字訊息供你選擇（正常情況應是選擇英文，因並無中文版），然後會出現五種任務內容迥異的任務選項，任選一項任務後，就進入此類遊戲的重頭戲了——替隊員們選購武器和防護身體的護具，護具等級越高防護力越佳（能多挨點子彈），這一點比較好選擇。而替隊員配備武器方面，則比較需要一點技巧，因為每位隊員的屬性不盡相同，有的擅長肉搏戰、有的武器使用技巧特別好。所謂工欲善其事，必先利其器，針對隊員的特長選配武器，可使隊員們的專長發揮到極限，更可節省經費和增加任務成功的機率。

此遊戲選購武器的畫面繪製得相當生動，各種武器佔了大約兩個畫面，且每種武器還有其專屬彈匣（能源匣）供你補充彈藥，蠻符合實際情況的（不像有些電影裡的主角彈藥永遠用不完）。而操作界面也相當便利，使用滑鼠就可操控自如，如在主畫面只要將游標移動到四周角落，畫面便會自動捲動（共有八個方向）。而其它操控指令完全以圖形代表，如裝備武器、攻擊、開鎖、裝填子彈等等……，可說相當容易上手。

主畫面是採2D平面視野，雖此種模式看起來較缺乏立體感，但可以很清楚的把地形地物表達出來，使玩者有一目瞭然的感覺。此外還有一個掃瞄器功能，即可把地形概要和敵我雙方位置顯現出來，也可在該模式快速移往欲到達之地，只要將游標移到該處一按鍵就會自動切換，可節省在主畫面移動的時間。而當選定目標欲加以攻擊時，會出現和真實步槍相似的三種射擊方式——瞄準（單發）射擊、三發點放、全自動發射。就準確性而言當然是前者最高；狀況緊急時選擇自動發射，命中率雖然會明顯降低且很耗彈藥，但威力卻是最強的。

整體看來，此遊戲雖稱不上是一個大卡司的大製作，不過可感受得到的是遊戲製作得相當用心，喜愛戰略動作的玩家又多了一項選擇了。

令人血脈賁張的武器選購畫面

武器大略可分為傳統自動步槍、雷射槍、爆破、近身肉搏、





狙擊等類型。使用傳統武器可得到不錯的攻擊效果，缺點是彈匣彈藥容量較少。

而如想較精確的擊中目標，使用雷射槍或是狙擊步槍是不錯的選擇。此外火箭炮和手榴彈的威力相信大家都很清楚了吧！用它來

NEW FILES

自由選擇欲執行的任務

此遊戲共有五項任務可供執行，且並沒有限制一定要從第一個任務開始，而是可自由選擇任一任務執行。選擇任務後，將會出現動畫(或圖片)和任務簡報說明任務內容，使你明瞭此次任務的目的，而不至於見人就殺，因有些任務是要解救人質的，因此必須看清簡報內容。

F1 THE ASSASSINS

F2 MOONBASE ASSAULT

F3 THE MINE RESCUE

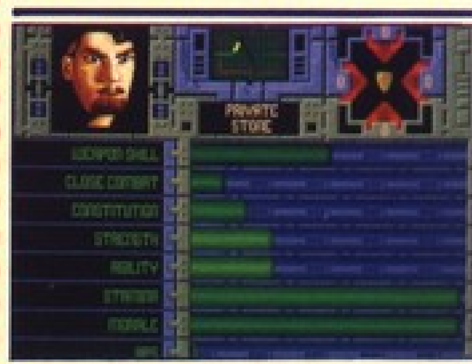
F4 THE CYBER HORDES

F5 PARADISE VALLEY



料理敵人或是清除障礙物效果是無庸置疑的。至於光束刀之類的近身肉搏武器，雖其攻擊範圍小但如被「Kiss」一下，所造成的傷害可說比那些自動武器還大。

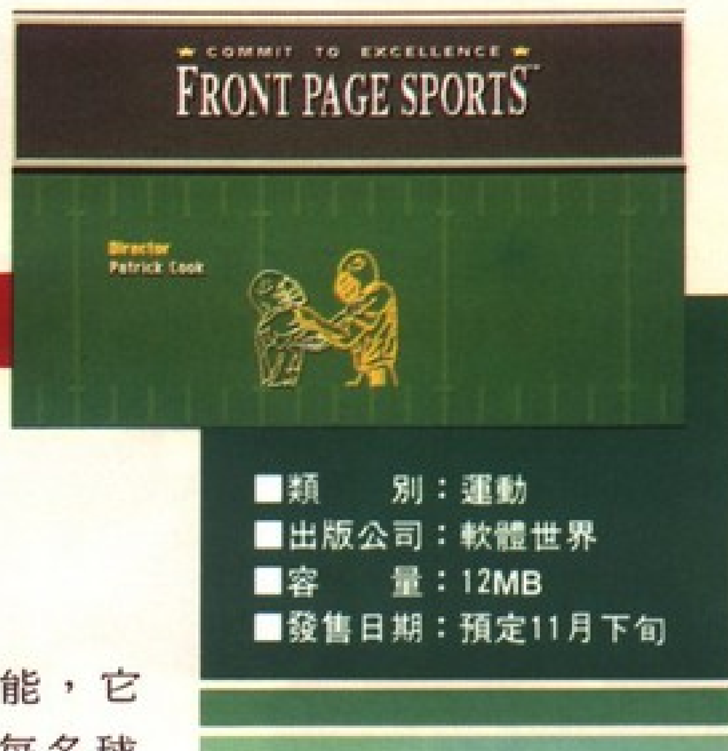
擬眞的人物屬性



每個隊員皆有各種不同的屬性，且各有差異，也就是說每個隊員的專長不同。屬性共分武器使用技能、肉搏技巧、力量、敏捷度、士氣……等共分爲八類。

勁爆美式足球

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL



此遊戲是由Dynamix發行，Patrick Cook製作的。遊戲對於美式足球的戰術和球員各式各樣的動作，製作得相當詳實逼眞，讓玩者彷彿身歷其境，爲一不可多得的足球運動遊戲。

雖然美式足球在我國並不盛行，但大家從電影或是小耳朵中一定常常看到以此爲題材的影片和報導。看著球員壯碩均勻的身材，穿上有著厚厚墊肩的球衣和緊身褲，再加上五顏六色標著各隊隊徽的頭盔，簡直就是帥呆了！而在一旁賣力加油的啦啦隊美女點綴及全場爆滿觀衆的喝采聲下，你是否也有想成爲球員的憧憬呢？雖然這對臺灣大部份都是四眼田雞的年輕人來說，可能是遙不可及的夢想。但現在機會來了，您可藉由這個相當逼眞的遊戲而一圓其夢了。

美式足球又稱美式橄欖球，一場正規的美式足球比賽時間是六十分鐘，每場比賽區分成四節每節十五分鐘。美式足球的攻守位置名稱蠻複雜的，如有負責策劃整個攻勢的靈魂人物--四分衛、負責推進的跑鋒、負責助攻的鋒線……等。當擺好陣式後由中鋒將球交給四分衛然後由其決定傳球給跑鋒或是自己衝鋒陷陣。

球場全長**120**碼，以十碼爲一個前進單位，如能在球四次著地之內向前推進十碼，就可再獲四次向前推進的機會。如果在四次著地之前無法前進十碼，就換對方進攻。攻方如確定無法在四次之內向前攻進十碼，而離對方的球門又不會太遠的話，便可利用場內踢門的方式得分。

一場龍爭虎鬥開始了！

此遊戲最逼眞的地方在於其戰術編輯的功能，它能預設指定場上每名球員所欲採取的戰術及其移動位置。當啓動此功能後就會有『進攻隊形』、『防禦隊形』、『特殊隊形』的視窗出現，每項都有多種戰術可供選擇，而戰術的運用又可分爲『進攻前的移動』和『進攻後的移動』。設定完成後還可將你所擬定的戰術儲存起來，如此便可設計出各種攻守戰術用來對付擅長防守或是進攻的隊伍，且可立即演練你的戰術，看看是否能達到你所想要的效果。比賽開始時，當雙方陣式擺開後發現並不太妙，即可由四分衛下達命令即時改變戰術，此時你將會聽到其下達命令的語音和左右賣力喊話的動作，相當具

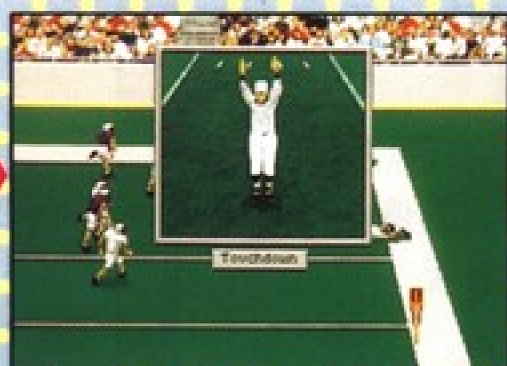


眞實感。編輯這項功能可說將球場上各種複雜的狀況完全的表現出來。另外場上球員各式的動作 --舉凡轉身閃人、衝撞、阻擋、接球、擒抱、跳躍、推擠……等等，繪製得更是細膩生動、優美絕倫。

遊戲共有基礎、標準、進階三種模式可供選擇。在基礎模式電腦將替你控制一切，即玩者是以教練的身分參與。標準模式與基礎模式相同，不過玩者可隨時接管控制球員的動作。而進階模式戰術的運用、球員的行動皆由玩者自行控制，可謂手腦並用的一個運動遊戲。

此外遊戲對於天候變化的因素如溫度、濕度等也考慮進去了，而當程式在執行時的等待游標也設計成一個球員的形狀，當你移動滑鼠時這個游標還會有砲步的動作，頗令人莞爾。可見設計者在各方面的考量皆相當用心，堪稱 PC 上戰術功能最複雜、動作最逼眞的美式足球遊戲，喜愛美式足球的玩家們你還在等待什麼呢？







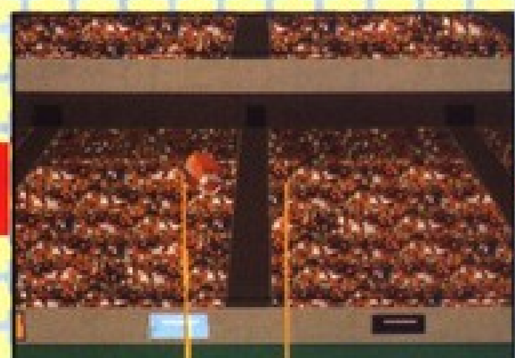


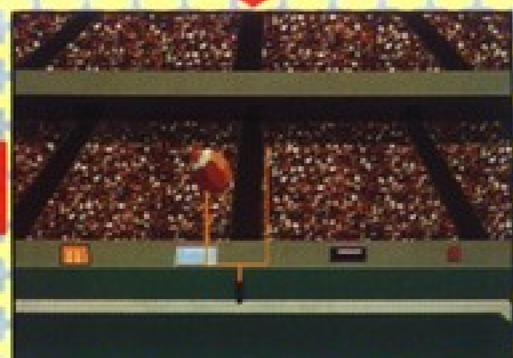
TOUCHDOWN 成功達陣

當某位球員將球帶過對方的球門線或是在對方的球門線內接到隊友的妙傳時，就可將球觸地而得到六分，達陣之後將有一次罰踢的機會，如成功的將球踢過球門，則可再加一分。

















決定攻守

球賽開始前，裁判會召集雙方的隊長到球場中央，然後由裁判向空中投擲一枚銅板，然後猜銅板的正反面，猜中的一方可決定先攻(Kick)或先守(Receive)，而沒猜中的一方可以選擇任一邊的球門來防守或進攻。











新片動向

提供國內出片

11月份

4日 ●陸空戰將語音資料片《軟體世界》
類型：模擬 售價：300元
●仗義遊俠2 《軟體世界》
類型：戰略 售價：360元

11日 ●沙場風雲 《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定

15日 ●巴士帝國 《光譜》
類型：ST 售價：未定

18日 ●大海戰美軍艦隊資料片《軟體世界》
類型：模擬 售價：300元
●大明英雄傳 《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定

20日 ●阿卡尼亞傳奇《第三波》
類型：RPG 售價：未定

25日 ●勁爆美式足球《軟體世界》
類型：運動 售價：420元
●光電神兵 《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定

上旬 ●西遊記外傳 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：480元
●機甲之夢 《微波》
類型：動作策略
售價：560元

中旬 ●魔法世紀 《大宇》
類型：SLG 售價：未定
●魔王迷宮 《台軟》
類型：RPG 售價：520元
●新七顆龍珠 《鴻峻》
類型：RPG 售價：未定
●大陸傳奇 《漢堂》
類型：未定 售價：未定

下旬 ●星艦迷航記--審判儀式《松崗》
類型：冒險 售價：560元
●秘密武器 《松崗》
類型：動作射擊
售價：290元

未定 ●特遣艦隊 《第三波》
類型：戰略 售價：未定
歌劇魅影 《第三波》
類型：冒險 售價：未定
●拿破崙中文版《第三波》
類型：歷史模擬
售價：980元
●大野風雲 《第三波》
類型：RPG 售價：380元
●鐵路大亨豪華版《第三波》
類型：策略 售價：未定

12月份

2日 ●白浪忍者 《軟體世界》
類型：動作冒險 售價：未定
●大海戰資料片2《軟體世界》
類型：模擬 售價：未定

9日 ●武狀元－黃飛鴻《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定

16日 ●銀河帝國大決戰豪華版《軟體世界》
類型：模擬 售價：未定
●陸空戰將資料片《軟體世界》
類型：模擬 售價：未定

23日 ●聖經中文版 《軟體世界》
類型：CAI 售價：未定

30日 ●奇門遁甲之九五眞龍《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定

上旬 冥界幻姬 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定

中旬 ●卡曼契資料片2--狂濤計劃《松崗》 類型：動作射擊
售價：未定
●妙探闖通關－大腳哈利之謎《松崗》
類型：冒險 售價：未定
●西遊記 《熊貓》
類型：保密 售價：未定

下旬 ●貓神 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定

未定 ●封神榜 《大新》
類型：動作 售價：590元
●SUPER 大戰略IV《琪珊》
類型：策略 售價：未定
●F15 III 《第三波》
類型：模擬 售價：未定

82年冬季

●默示錄--神爭之戰《微波》
類型：RPG 售價：未定

83年春季

●鹿鼎記 《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定
●倚天屠龍記 《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定
●龍騎士III 《微波》
類型：RPG 售價：未定

83年1月底

●戰神魅影 《台軟》
類型：戰略 售價：未定

83年2月底

●中國十大名妓《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定

未定

●天使帝國II 《大宇》
類型：戰略 售價：未定
●軒轅劍II 《大宇》
類型：RPG 售價：未定
●軒轅劍外傳 《大宇》
類型：RPG 售價：未定
●齊天大聖 《台軟》
類型：RPG 售價：未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

●花非花　《弘龍》
類型：智育　售價：未定
●魔武王　《佳帝安》
類型：策略　售價：未定
●名戰三國篇　《佳帝安》
類型：未定　售價：未定
●海狼殺手CD-ROM版《松崗》
類型：戰略模擬
售價：未定
●銀河飛將學院《軟體世界》
類型：模擬　售價：未定
●SYNDICATE　《軟體世界》
類型：戰略　售價：未定
●創世紀7銀色種子
《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
●PRIVATEER　《軟體世界》
類型：模擬　售價：未定
●海豹特遣隊　《軟體世界》
類型：模擬戰略
售價：未定
●黑暗太陽之破碎大地
《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
●叛變克朗多　《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
●中華職棒經理資料片
《軟體世界》
類型：運動　售價：未定
●レジオナルパワ2《琪珊》
類型：策略　售價：未定
●魔彩子雀　《琪珊》
類型：智育　售價：未定
●爆笑海底城
《電腦休閒世界》
類型：動作　售價：未定
●海獵鷹出擊
《電腦休閒世界》
類型：模擬　售價：未定
●魔影哈雷《電腦休閒世界》
類型：冒險　售價：未定
●勇者鬥惡龍III《精訊》
類型：RPG　售價：未定
●叢林戰爭　《精訊》
類型：RPG　售價：未定
●魔島戰記　《漢堂》
類型：戰略　售價：未定

軟體世界雜誌　1993・11月號

SCHEDULE

日	星期	內容
1	MON	
2	TUE	
3	WED	
4	THU	●陸空戰將語音資料片　●仗義遊俠2
5	FRI	
6	SAT	
7	SUN	
8	MON	●軟體世界雜誌出刊
9	TUE	
10	WED	
11	THU	●沙場風雲
12	FRI	國父誕辰紀念日
13	SAT	
14	SUN	
15	MON	●巴士帝國
16	TUE	
17	WED	
18	THU	●大海戰美軍艦隊資料片　●大明英雄傳
19	FRI	
20	SAT	●阿卡尼亞傳奇
21	SUN	
22	MON	
23	TUE	
24	WED	
25	THU	●勁爆美式足球　●光電神兵
26	FRI	
27	SAT	
28	SUN	
29	MON	
30	TUE	

預定

上旬
●西遊記外傳
●機甲之夢

中旬
●魔法世紀
●魔王迷宮
●新七顆龍珠
●大陸傳奇

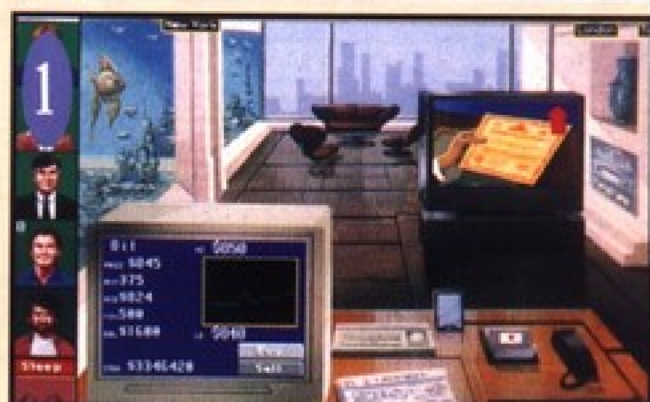
下旬
●星艦迷航記－審判儀式
●秘密武器

未定

●特遣艦隊
●大野風雲
●歌劇魅影
●鐵路大亨豪華版
●拿破崙中文版

遊戲配備代號

SV：SVGA
V：VGA
E：EGA
M：MCGA
A：AdLib
S：SOUND BLASTER/PRO
M：MT-32
G：General MIDI



音效：A/S/M/G
顯示：V/SV
類型：模擬
售價：480 元

軟 體 世 界



音效：A/S
顯示：V
類型：角色扮演
售價：480 元

宏 申 資 訊



音效：A/S
顯示：V
類型：動作
售價：520 元

天 堂 鳥



音效：A/S/M/G
顯示：M/V
類型：智育
售價：400 元

電腦休閒世界



音效：A/M
顯示：E/V
類型：動作冒險
售價：300 元

軟 體 世 界

鈔票強強滾
RAGS TO RICHES

1 遊戲一開始，你的父母會給你二十萬美元的創業基金，拿著這筆錢踏入瞬息萬變的華爾街股市，你能掌握全世界財政金融的脈動嗎？遊戲中可選擇1929年股市崩盤的年代或是現代，亦可雇用各式的職員，善用他們你將能早日能成爲擁有跨國企業的商業大亨哦！

伊卡斯特傳說

2 人物採可愛的 SD 造型，畫面繪製的很細膩生動，戰鬥時採自動模式，直到玩家按下取消鍵才由玩者自行控制，遊戲中共有四位主角人物，且可同時操控。爲一國人自製且採用 3D 斜向立體畫面的角色扮演遊戲。

幻獸都市-魔法大地

3 魔獸軍團發動大軍佔領了八座幻獸都市，企圖得到強大的魔法，而玩者必須早一步找到八把古之鑰。遊戲分爲小關卡畫面和魔王對決畫面，遊戲中充滿各種寶物可供裝備，和魔王對決時，亦需動用到各種不同魔法以殲滅魔王。

瘋狂小旅鼠Ⅱ-全員集合
LEMMINGS 2-The TRIBES

4 百戰小旅鼠的系列產品，不過較前作複雜了許多。在此遊戲中有十二個種族的小旅鼠需拯救，場景可做八方向的捲動，小旅鼠的技能更多達五十五種，在多首動聽的背景音樂襯托下，你能幫助各種造型迥異的小旅鼠們安抵家園嗎？

永生不滅
The Immortal

5 教導你魔法和各種戰鬥技能的老巫師雖和你已分開多年，但最近他卻託夢給你，夢中他似乎身陷險境，你除了必須救出他外，還得一併找出傳說中永生不朽的祕密。EOA 以極小的容量表現出相當不錯的效果，爲一結合動作與冒險的 3D 立體遊戲。

遊戲配備代號

SV　：SVGA
V　：VGA
E　：EGA
M　：MCGA
A　：AdLib
S　：SOUND BLASTER/PRO
M　：MT-32
G　：General MIDI



音效：A/S/M
顯示：V
類型：模擬
售價：420 元
軟 體 世 界



音效：A/S/M
顯示：V
類型：動作育智
售價：340 元
電腦休閒世界



音效：A/S
顯示：V
類型：動作射擊
售價：400 元
精　　訊



音效：A/S
顯示：V
類型：冒險
售價：480元（附小說 540 元）
軟 體 世 界



音效：A/S/M
顯示：E/V
類型：冒險
售價：480 元
軟 體 世 界

大海戰

GREAT NAVAL BATTLES

6 SSI 公司的第一個海戰模擬遊戲，遊戲是模擬1939－1943 年間，德、英發生在北大西洋的壯烈海戰。共有三種作戰型態可供選擇，且可扮演德軍或是英軍，遊戲時玩者可自由選擇控制艦艇的任一部門，實地體會擊沈敵艦的快感！

黑旋風

ZOOL

7 在遊戲中你將扮演一名超級忍者，唯有打敗各式敵人、渡過數個奇異世界，且收集了足夠的零件後才能安抵家園。遊戲裡無論主角或是怪物皆採可愛的 SD 造型，難易度可自行調整，亦有多種祕密武器可供使用，為一具育智色彩的動作遊戲。

德軍總部

Wolfenstein 3D

8 在網路上極為盛行的遊戲，已由精訊代理發行，玩者終於可以合法的享受到全部的任務了。遊戲是以第一人稱 3D 畫面表現，種種效果已非昔日 Apple Ⅱ時代所能比擬的了，每個任務最後均有個超強頭目把關，更增添了許多的緊張氣氛！

射鵰英雄傳

9 國內首套改編自金庸小說的〝冒險〞遊戲。薜蘿交錯、青翠蓊鬱的森林園景、蒼勁多姿的奇松、靈秀神奇的怪石 -- 充滿中國風味的遊戲場景畫面，和以動畫表現的各種武林絕學招式，及忠於原著的劇情，相信玩者很快的就可融入金庸變幻莫測的武俠世界裏。

多情藥師酷牛仔

FREDDY PHARKAS

10 幻想空間作者的最新力作，一掃其前作的色情成份，改以溫馨的西部小鎮做為其故事背景。在遊戲中玩者具有牛仔和藥師的雙重身分，在多首動聽的鄉村民謠歌曲襯托下，你能贏得美人的芳心和拯救危機四伏的西部小鎮嗎？

新GAME俱樂部

駐美作者：TODAY

提供您國外遊戲最新情報

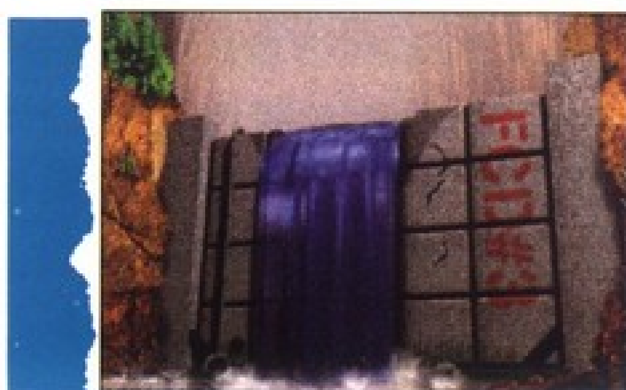


大家好！很高興又和大家見面了。不知道各位看倌對「新 Game 俱樂部」這個單元的內容及走向有些什麼看法或意見？電腦遊戲的市場和其它的市場一樣，也都是瞬息萬變的！使用過信用卡的人都知道使用信用卡就好比日後賺的錢，在今天花用！而出版 Game 的公司也很會利用傳播媒體，把幾個月後要出版的 Game 大肆宣傳。一方面可以試探市場的反應，以決定投注的人力、物力及日後的發行量；另一方面則在出版前就把產品炒熱，以便等到眞正出版時，產品能輕而易舉地成爲暢銷的遊戲。基於以上所述種種因素，許多公司一直樂此不疲！但支票開多了，總是不免開出幾張空頭支票；也就是到了自己預定出版的時候，卻拿不出 Game 的事情倒也是時有所聞的。筆者的任務就是將所得到的資訊轉達給各位。但文章中提到的「預定出版日期」是以該公司所發布的內容爲準！在台灣廣大的讀者們！只要你們耐心地等，總有一天等到心愛的 Game 出版的！當然因爲有些公司爲了使某些 Game 能中文化，讀者們就需要更多的耐心！

筆者最近爲了訂購 Microsoft 的 Flight Simulator 5.0 就差點昏倒，好在目前已經拿到了，玩了之後覺得十分不錯，大家請密切注意「新 Game 熱報」的介紹。而目前預訂的 InFocom 的 Return To ZORK 也使筆者心驚膽跳，不知道能否及時給各位讀者一個交代？筆者在社裏全力支持之下，一定盡力將筆者所得到最新有關 Game 的消息呈現在大家的面前！現在我們言歸正傳，繼續上一期新 Game 俱樂部中的內容！

由 InFocom 公司製作，而且由 Activision 公司代理發行的強片 Return to Zork 是目前 Activision 公司宣傳的重心。雖然這個 Game 是一個以多媒體爲主體的 Game，但因同時發行磁片版，所以，除了某些（也許有很多）強化的功能只能在 CD-ROM 上存放外。沒有 CD-ROM 的人仍然可以玩；不像在第七位訪客中，只有 CD-ROM 的版本！而預計今年秋天發行的 Mechwarrior Ⅱ — — the Clans（機械戰士Ⅱ）則是 Activision 另一促銷的重點。從名稱上就知道是機器人大戰的遊戲。喜愛像「機器戰警」那一類電影的讀者可別錯過這個 Game！



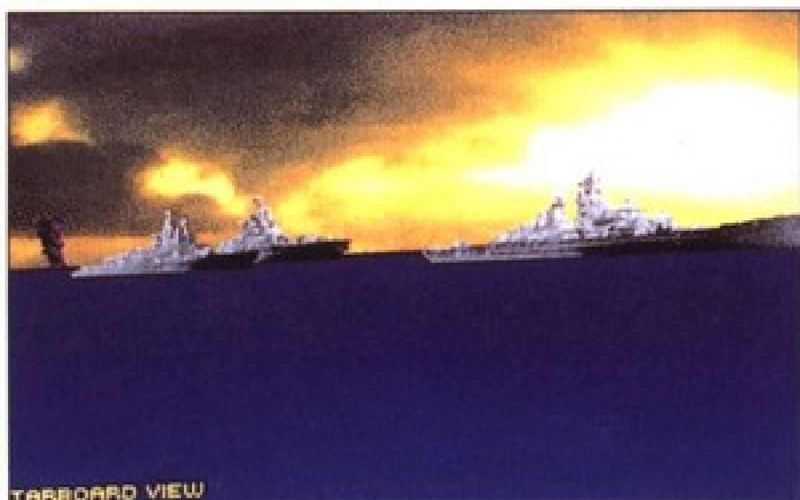


InFocom 的大作 Return to Zork



戰爭遊戲 Seal Team

說到打仗的遊戲，又使人絕對不能遺漏掉 Electronic Arts 公司了！這個專攻戰爭遊戲的公司最近發行的作品是 Seal Team。由於美國人唯一在海外打過的敗仗就是越戰，所以只要是和越戰有關的電影或遊戲也都十分暢銷。但大家絕不要以爲 Seal Team 是濫竽充數，筆者前幾天拿到這個 Game，玩了一下之後對這個 Game 印象十分深刻。從將近 200 頁的說明書中，筆者了解到許多在我們教科書中所沒有的許多有關越戰的故事，使得筆者在玩的時候更增加了趣味性及眞實感！更由於它獨特的 3-D 戰鬥





◀海戰遊戲 SSN-21 Sea Wolf

場景，筆者不得不佩服 Electronic Arts 的程式設計師的鬼斧神工！這個 Game 包含了四個任務的八十個小任務；每個小故事都是根據歷史上的記載而設計，工程十分浩大！另外，預計十月份出版的 SSN-21 Sea Wolf 則是很久以前 688 Attack Sub 的續集。根據一些介紹武器的資料顯示，SSN-21 Seawolf 攻擊潛艇是目前美國海軍中裝備最齊全，速度最快，而且潛得最深的潛水艇！

而這個 Game 就是要模擬操縱這種攻擊潛艇。當我們的政府因爲外交的劣勢而無法購得高性能戰機及武器的同時，幸運的遊戲玩家（不要懷疑，就是你！）可以捷足先登，一睹爲快！

像 EA 這一類的大公司除了拿手的戰爭遊戲之外，當然還有其它的好東西啦！像是 Kasparov's Gambit 就是一例！這個 Game 預計年底聖誕節出版，雖然前幾天筆者到外面的店裏明查暗訪的時候好像有看到，但由於筆者的經費及時間有限，無法追蹤到底。不過由手邊的資料看來，這應該也是個不錯的 Game！你想想看，當今世上的棋王 Garry Kasparov 將扮演你個人的良師及對手。而這位大師在你下棋的時候，隨時隨地都有可能給你及時而適當的指導。而和照片一般的棋盤及 Super VGA 的畫質更引領你進入高品質的博奕天地，而此 Game 人工智

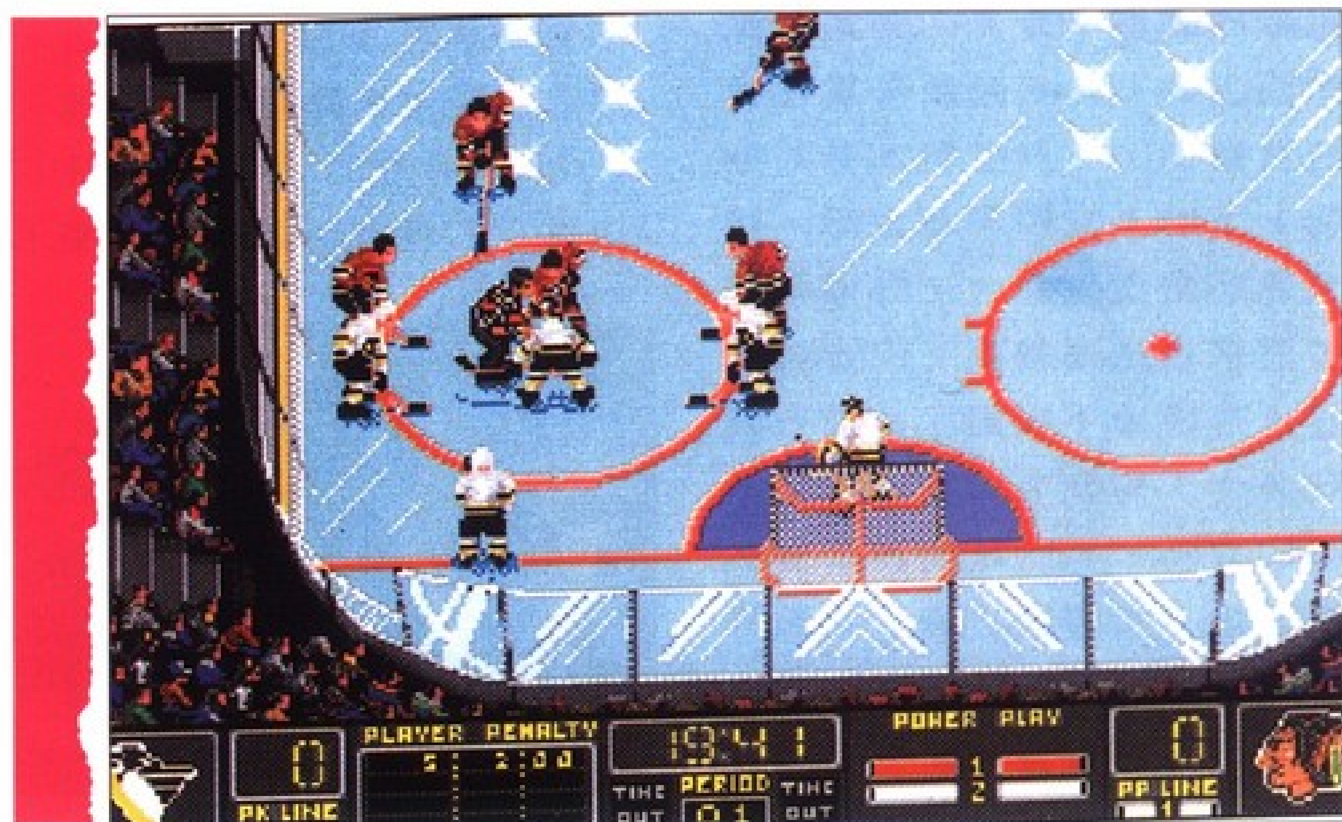
▼Kasparov's Gambit



慧使用的演算法（algorithm）— Socrates Ⅱ更是大有來頭，因爲它在 1993 年國際西洋棋錦標賽中得到電腦冠軍！所以，無論在棋技上，畫面及音效均屬上乘中的上乘！筆者誠心地希望國内的遊戲設計高手也能設計出如此高品質的象棋遊戲來！

在多媒體時代即將到來的今天，每個公司都不敢掉以輕心，也都會積極地設計 CD-ROM 的 Game，以免跟不上時代的腳步而被淘汰掉！EA 公司的第一個 CD-ROM 的 Game 叫 The Labyrinth 也和第七位訪客類似是一種解謎類的 Game。所不同的是每個謎題並不完全獨立，所以互相影響的結果對其它部份有很大的影響！而且此 Game 以時間及空間爲遊戲進行的主軸，更增加了其繁雜的程度！而 CD-ROM 的 Game 畫質及音效遠比磁片版要好得多（否則還有得混嗎？），相信出版時必然會大受歡迎的！

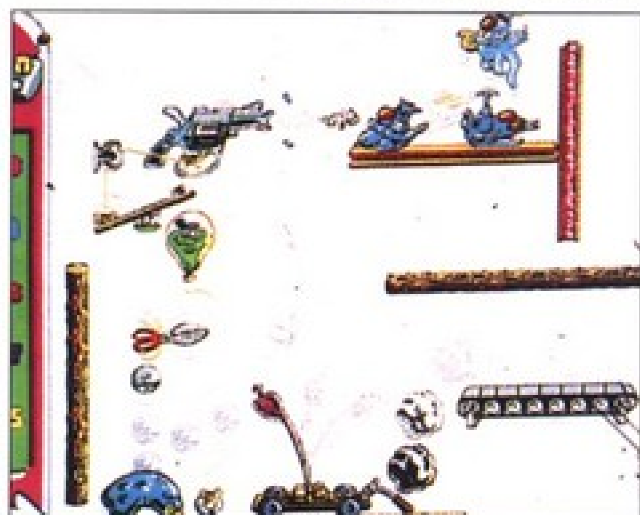
EA 公司的 Game 介紹得也夠多了，但筆者依然是欲罷不能，因爲大公司的產品實在太吸引人了！好吧！再多講一個嘛！EA 的一個分支 EA SPORTS 最新的 Game 則是「NHL HOCKEY」這是一個冰上曲棍球的體育遊戲。冰上曲棍球在台灣並不像在美國一



▲NHL HOCKEY

樣的流行。以冰上曲棍球爲主題的電影及各種娛樂媒體也十分多。而EA宣稱只要是在眞實曲棍球賽中有的，在NHL HOCKEY也一定有(好像每個模擬類的運動遊戲都這麼說！)。正如中華職棒受到中華職棒聯盟的授權一樣，這個Game也受到NHL(Nation Hockey League)的授權，所以也有許多比賽戰績的資料可供回味！好了！不能再說了！否則EA是樂歪了。但其它公司的公關可饒不了我！(没辦法，人在屋簷下，不得不低頭，因爲筆者還得靠他們〃施捨〃給我有關新Game的資料呢！)

接下來讓我們看看Dynamix公司的東西。喜愛奇妙大百科(Incredibe Machine)的玩者有福了！因爲它的新版遊戲The Even More Incredible Machine也出版了，在這個新版中多加了73個新的謎題及幾樣新的工具，而且你也可以自行設計謎題了！筆者對這一個遊戲的評價十分高，因爲一般市面上的Game大多著重在音效及畫面上，對遊戲本身的樂趣上下的工夫都不算太深，結果是遊戲愈來愈大，對電腦配備需求也越來越高，但遊戲內容只是換湯不換藥，並没有好玩多少！而許多人雖買了許多新的Game，但電腦裏卻依然裝著像「俄羅斯方塊」之類的小Game！而奇妙大百科不但小巧，而且畫質清新，更重要的是它十分地好玩！所以筆者十分鍾愛這一類遊戲！其實Dynamix公司在推出奇妙大百科後發現它這麼受歡迎，近期又推出更精巧的Incredible Toons。在此遊戲中玩法和奇


奇妙大百科的卡通版-Incredible Toons

妙大百科一樣，只是原來的解謎工具現在由許多生動的卡通人物及工具所取代，更增添了一份生動活潑的氣息！

當然像Dynamix這種重量級的公司也不可能只靠一Game走天下的。像Betrayal at Krondor 及Aces Over Europe最近也滿熱門的，但它們並不太「新」，所以我也不想介紹太多！在此想多提一下的是目前正在積極準備出版的Graue Wolfe。讀者們看到這個名字，可能會以爲筆者寫錯了，或是打字小姐打錯了，可惜是你想錯了，因爲這是取自德文。而本遊戲也就是想要模擬二次世界大戰時德軍的U-boat。喜愛3-D模擬作戰的玩家一定要密切注意它的消息，據說它的畫面


Take a Break！Pinball

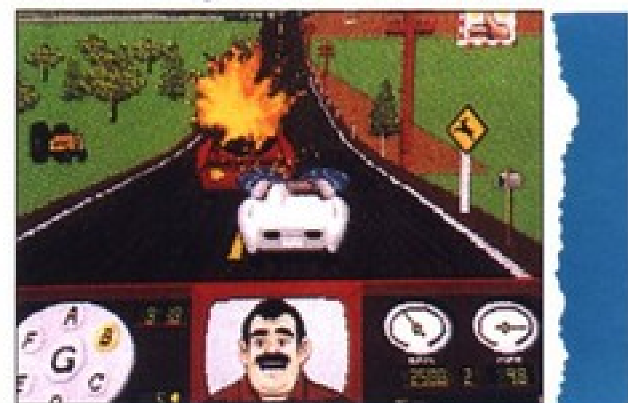
可以比美Microsoft的Flight Simulator 5.0，而且又加入了許多數位化的德文語音，效果更是不同凡響！

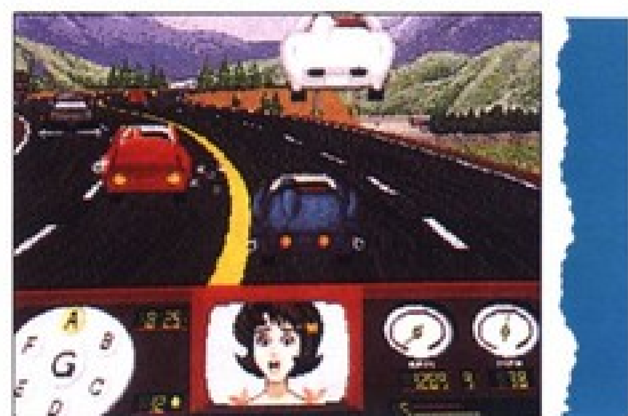
由於Windows作業系統的成功，大多數軟體公司也都將重心轉移到windows的版本上。(不過寫Game的公司比較少！)由於Windows的使用率越來越高，那這未開發的遊戲市場就像一塊肥肉，大家都想爭食。Dynamix出的Take a Break！Pinball就是少數幾個在Windows 上設計得不錯的Game。它事實上包含了8張Pinball桌，而專門取用Dynamix及Sierra的人物做素材。畫面十分流暢而且音效也還可以，但美中不足的是趣味性並不算太高，或許筆者玩過許多其它的Pinball的遊戲吧！而且Windows最大的好處是「多工」(Mulfitasking)，否則在其它的情況下比DOS慢又需要更多的系統支援。看樣子想吃Windows的肥肉，必須先搞清楚Windows比DOS強的優點才行！

接下來爲大家介紹一下Accolade公司的消息。Accolade公司一直專注在駕駛汽車的模擬遊戲，像是多年前的「Test Drive」及其續集就是一例。有了以往的經驗，現在當然更是駕輕就熟了！目前正要推出的是「Speed Racer in The Challengr of Racer X」，而你扮演的角色當然就是賽車手，想盡各個技謀打敗你的對手。這個遊戲包含了6個賽車場，沿途的風景也是極爲逼眞。而且你車上還配備了許多「傢伙」，可以「修理」你的對手！更由於這是一個賽車的Game，當然没有警車因爲超速而開你罰

單。怎麼樣？不賴吧！

Speed Racer in The Challenger of Racer X





筆者覺得有趣的事情是當去年許多公司一窩蜂地出棒球的Games，而今年卻又一起出了許多Football（美式足球）及Hockey（冰上曲棍球）的Games，眞不知道是怎麼搞的。不過言歸正傳，讓我們看看Accolade公司目前的作品。

Mike Ditka Ultimate Football Ⅱ是Accolade公司在Football的成績單，而另一個Brett Hull Hockey則是Hockey的代表作。Accolade和National Hockey League Player's Association簽下了一個長期的合約以便合法地使用球隊的名字、隊員的肖像以及歷年來球員表現等等的各項統計資料！而曾在燒燃的野球III爲大家服務過的體育名嘴AL Michael也將在這兩個遊戲中和大家見面！而另一個有趣的消息是Accolade公司和目前如日中天的籃球名星——Charles Barkley也簽下了合同，以便日後在PC、任天堂等機器上發展籃球的遊戲。而目前這個遊戲正在趕工中，預計明年才能和大家見面！說不定明年許多公司又一窩蜂地出籃球Game了吧！

接下來再爲大家介紹的是幾個比較小，但卻也偶有佳作的公司。Broderbund公司，其實它的主力不完全放在Game上，像流行多年的Print Master系列就十分不錯，而今年出的Print Master Gold品質更是沒話說，但可惜出的速度比另一個對手Print Shop Deluex慢，而且PSD不但有DOS版，又出了Windows版，所以Print Master系列很可能會不太樂觀。不過Broderbund公司除了上述的簡易桌上出版系統之外，也出一些Games，像預計年底的Myst將是在CD-ROM上的冒險遊戲。



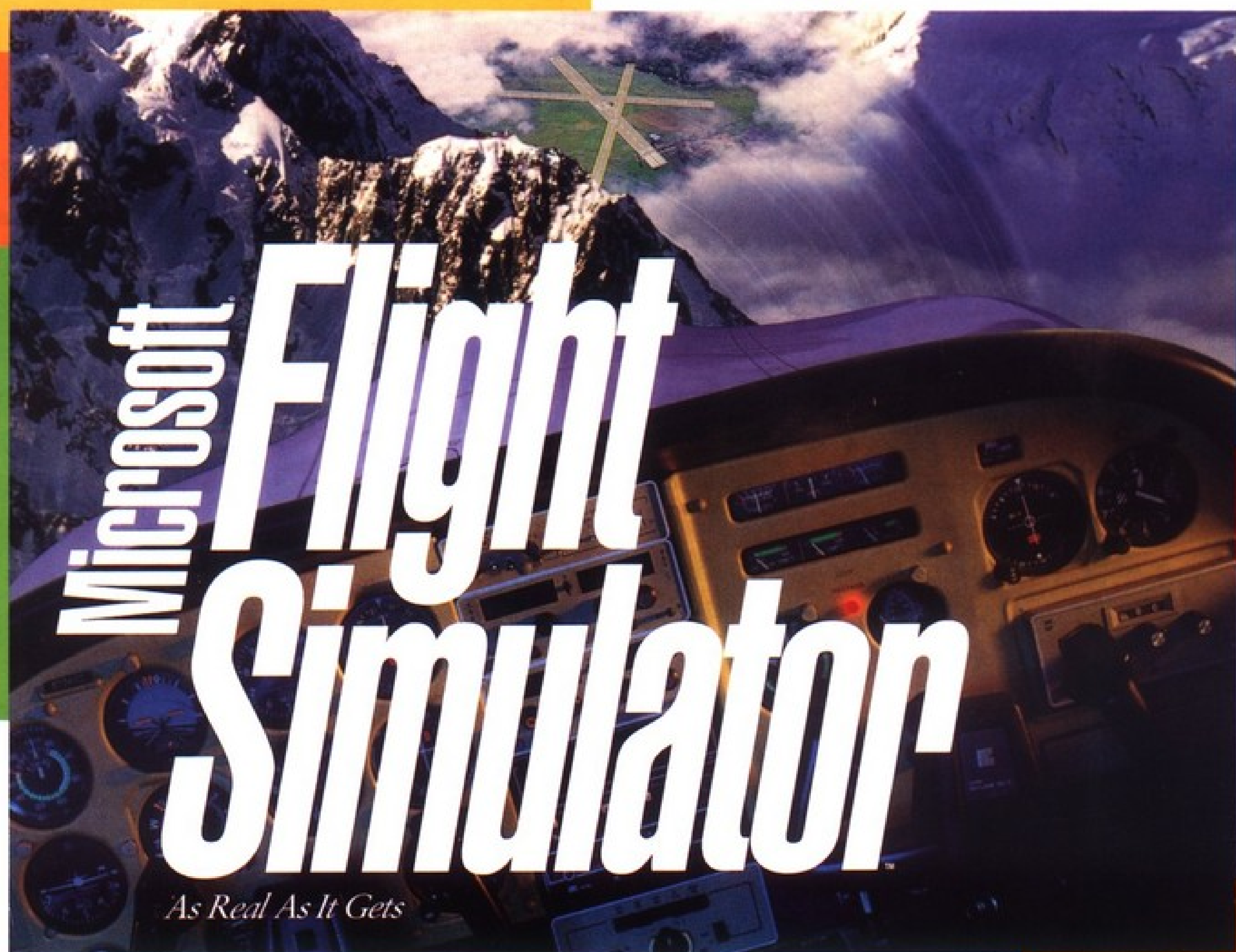
CD-ROM的遊戲-Myst

據說在Myst中有好幾千篇不同的Super VGA畫面，而遊戲的架構則和第七位訪客類似（反正只要某些東西一暢銷，大家必然一窩蜂地做同樣的事，有創意的東西還眞不多見呢！），都是有許多待解的謎題，而你若自認從小聰明過人的話，不妨一試。不過不知道軟體世界或其它公司代理美國CD-ROM的遊戲情況如何？若是筆者介紹半天，但國內讀者又買不到的話，那大家可別怪我！

另外，曾經出了許多益智遊戲的Capstone公司，目前較注重於許多電視或電影相關的Games，以往出了許多西洋棋、橋牌或是賭場等Game雖然十分受歡迎，但若能靠著電視或電影的傳播建立知名度可能會更受歡迎。（這就好像軟體世界也改編許多金庸的作品一樣。）但想叫筆者介紹這許多和大家比較不相干的影集，筆者還眞有不知從何說起的感覺！不過想到美國留學或觀光的朋友也可以先「預習」一下，以便熟悉環境。其實以下的Game大多已經上市了，像是「Homey D Clown、Beverly Hillbillies，以及Surf Nigjas等等！而比較特殊的是Discoveries of the Deep則和上述的Game不同，是屬於深海探險的Game，目前剛出版，喜愛戶外運動又擔心海洋污染的讀者不妨試試這個遊戲！

雖然還有太多好玩的Game，像是Interplay、Impressions、Koel、SSI以及Virgin等公司都有許多新作，但筆者限於時間以及經費上的限制可能無法定期爲各位介紹了！若是大家喜歡這個專欄的話，請務必來信告訴我們，那麼筆者才有可能定期爲大家報導新消息。我們下次見！

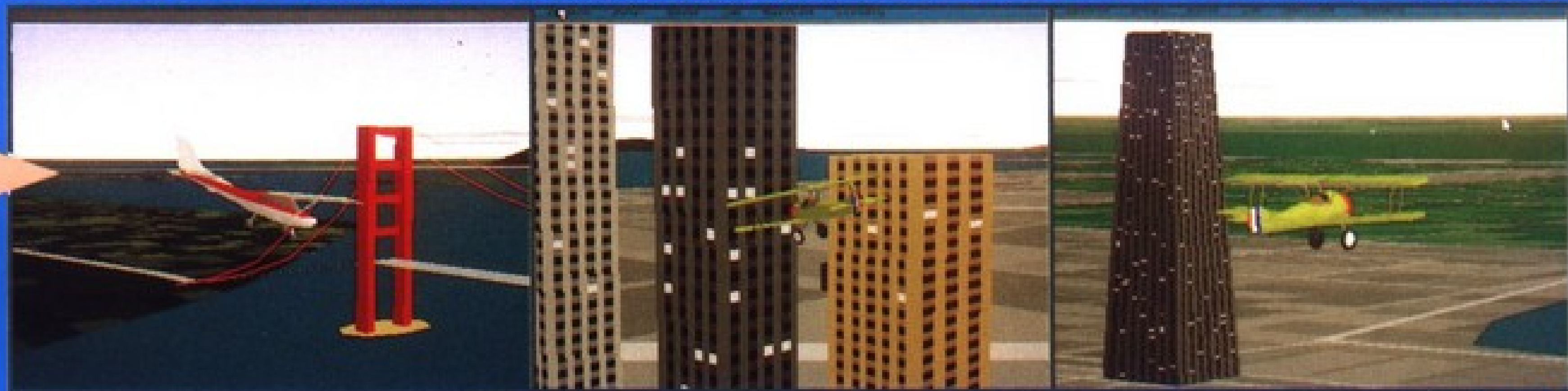
來信請寄高雄郵政28-34號信箱
軟體世界雜誌<新GAME俱樂部>收



說起 Microsoft Flight Simulator 5.0（以下簡稱FS5）眞讓筆者牙癢癢的恨它恨得不得了！因爲一開始FS5的廣告打得很早，大家也都引頸盼望。最後雖然發行，卻也是「猶抱琵琶半遮面」。FS5的眞正出版日是9月 18 日，但原本以爲會同時推出的 New York 及 Paris 的風景資料片並沒有如期推出，不過一直跟隨在FS5 左右並且陸陸續續出了許多風景資料片的Mallard Software 公司也出了舊金山（San Francisco）以及美國首都華盛頓特區（Washington D. C.）的資料片。目前筆者手上並沒有任何資料，但從以往這個公司爲FS4所寫的資料片，像是Japan Scenery、Hawaii風光、大峡谷（Grand Canyon）及大溪地（Tahiti）等看來，品質必屬上乘之作！事實上，如果你是FS4的愛好者的話，你必然還有一些FS4專用的資料片，像是Chicago（芝加哥）、Los Angeles（洛杉磯）、New York（紐約）及Seattle（西雅圖）等大城市的話，你依然可以用在FS5裏面。當然在畫質上比起專門爲FS5設計的資料片就略遜一些了！

值得一提的是 FS5 是 Microsoft和 BAO（The

享受翱翔於風景名勝間的快感

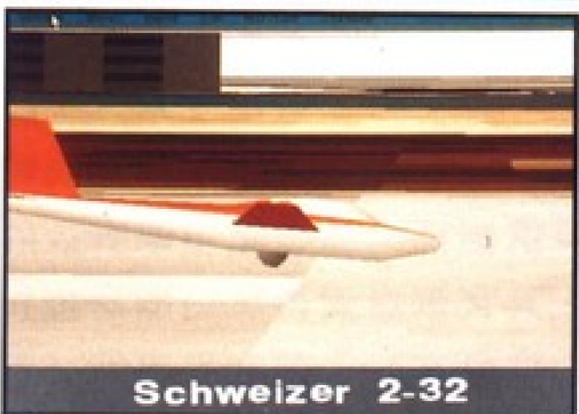


模擬飛行5.0

● 各式各樣的飛機可供選擇 ●


Cessna Skylane RG


Learjet 35A


Schweizer 2-32


Sopwirh Camel

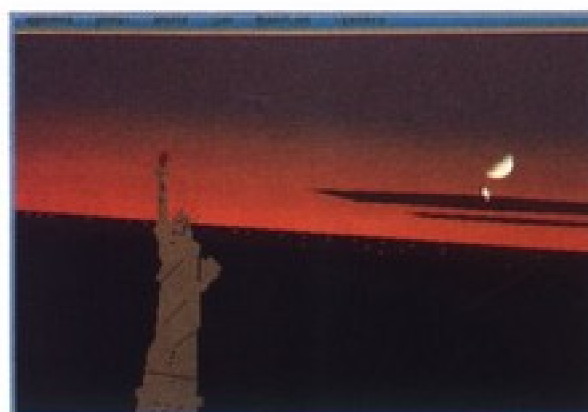
Bruce Artwick Organization）公司花了超過一萬兩千個小時才設計完成的作品，其中對許多細節的研究根本不是其它小公司所能比擬的。不過再仔細想一想，F-S4是1989年發行的，**FS5** 到現在才出現，其中一共經過了 4 年，平均一年花 300 小時，每一天花不到一個小時；若是這樣想的話，又覺得它們好像太混了。想著想著，筆者都差點想改行去做程式設計師了！你看，一天一小時就夠了，其它時間還可以玩 Game，多爽啊！

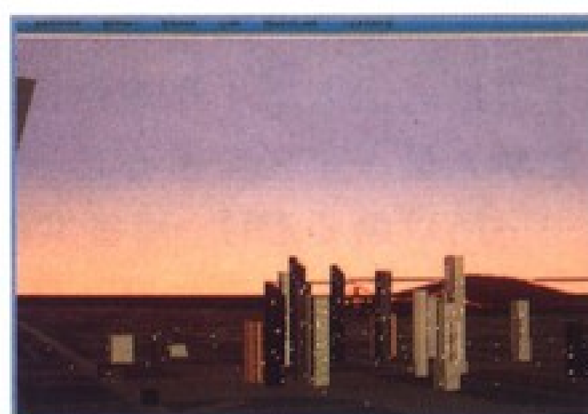
哈哈！還是收斂一點，讓我們一起來看看**F-S5** 的眞面目吧！首先看一下基本配備：要安裝 **FS5**，你一定要有至少 1 MB 的記憶體，其中要有 530 K 以上的傳統記憶體，而其它的則是用X-MS 或是EMS。若是你硬是擠不出那麼多記憶體的話，Microsoft 也提供了一個叫 FSSYSTEM 的程式，可以爲你做一張新的開機片，那你就不必擔心了！接下來，你就可以安裝它了。沒想到安裝的速度出奇的慢，照說明書上說可能要 15 ～ 30 分鐘，而在筆者的486-33上也花了差不多十分鐘，眞搞不懂那些設計安裝程式的設計師是幹什麼吃的！不過等到後來開始玩之後，就覺得等待也是十分値得的！現在讓我爲大家一一地介紹**F-S5** 的特性：

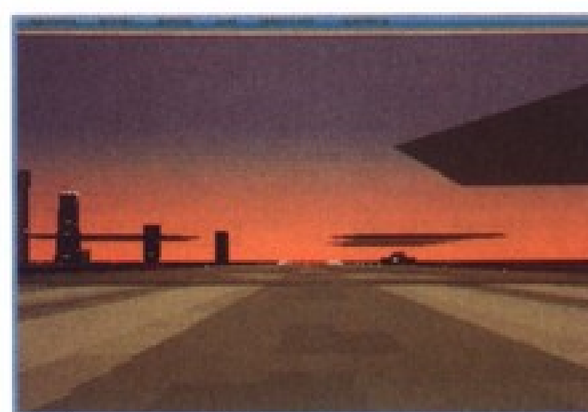
⌘畫質：由於 **FS5** 最重要的是使玩的人能有眞實感，所以在畫面上也是力求細緻。就筆者的觀點，雖然**FS5**的畫面並不是市面上最好的，但在模擬類的遊戲中卻也是首屈一指。天空也不像以往一成不變的藍天白雲，而是有層次的雲彩。雖然絕大多數的畫面都不是數位化的，但是若想全都使用高畫質的圖形，只怕第一個受不了的將是你的硬碟，因爲你很可能根本裝不下這麼多資料；而另一項是操作的速度將會十分緩慢。像是在 **FS5** 中就有兩個開關，可以讓你選擇是否要模擬天氣的細節或是其它飛機是否能和你的飛機同時存在等等。若是爲了畫面的流暢，你除了可以把上述兩個開關關掉之外，更可以把音效也關掉，若你不趕時間的話，筆者建議你不妨欣賞一下 Microsoft 精心設計的傑作。在這個充滿了暴力氣息的世界裏，一個人架著單引擎飛機翱翔在天空中，不也是人生一大樂事嗎？

● 漂亮的夜間景色 ●









⌘飛行領域：**FS5** 可以讓你飛到地球上任何你想飛的地方。更由於有正確經度及緯度的座標，[illegible]你設定好座標，其它的就交給電腦了！你甚至可以設定俯視的高度，以便看到整個地球呢！（也許是那個程式設計師把發展中的另一個程式 --Microsoft Space Simualator（太空模擬）的副

程式拿到這裏交差了吧！）

飛行眞實感：除了剛才提到在畫面上的眞實感很高之外，**FS5** 也讓你在駕駛上也有很高的眞實感。像是你可以設定飛行的時間是白天或是黑夜、不同的季節、風向、雲層以及氣流等等不同的天候因素。等到你的駕駛技術精進之後，你甚至可以設定平均多久你心愛的座機會故障，而你也必須知道要如何應付這些狀況！尤其是飛行中引擎故障的話，若你不知如何應變，那你只好栽觔斗啦！這些都是在現實生活中可能發生的事，你說是嗎？

飛行指導：其實模擬飛行設計的原意就是要訓練玩的人學習如何駕駛飛機的技巧，所以，在遊戲中也提供了許多由淺入深的飛行課程。像是基本課程中包含了如何起飛、升高、轉彎、爬昇、下降等等。而高級的課程中將磨練你的技巧。等到你熟練了所有的飛行技巧之後，你甚至可以學習許多專家們才會的飛行特技！（如果你還不滿足的話，那只好加入空軍健兒的行列！）只要你願意按步就班地照著飛行手册的進度玩 Game，在天空中悠閒地翺翔的日子就不遠了！

飛行輔助：看了以上的介紹，你也許會認爲這個 Game 太難學，而且不易操作。但是駕駛飛機本來就是一項複雜的技術，所謂吃得苦中苦，方爲人上人嘛！難道你沒聽過：「天將降大任於斯人也，必先苦其心志，勞其筋骨，餓其體膚……所以動心忍性，增益其所不能。」 好在美國人沒有這麼多古聖先賢，要不然可有你受的了。所以，Microsoft 也想好了許多自動飛行的措施（否則太難了，大家望之卻步，那倒楣的還不是 Microsoft 嗎！）尤其以往大家玩模擬飛行時初玩者抱怨最多就是飛上天容易，但平安落地可就難了，當然常常摔得鼻青臉腫的！所以遊戲也提供了特異功能--「Land Me」選項讓電腦程式爲你分勞解憂；而你也不必每次降落時都心驚膽跳，灰頭土臉的！

飛行機種：模擬飛行提供了四種高性能的單引擎飛機。像是 Cessna Skylane RG 、Learjet 35A 、 Schweizer 2-32 以及 Sopwith Camel 。筆者本身當然和讀者們一樣也沒有駕駛飛機的經驗，對上述機種的性能也並不是很了解。但筆者還是稍微找了一些資料。像是Cessna 182 型的單引擎飛機十分適合使用在飛行訓練上，因爲它性能佳而操作的複雜度適中。而Learjet則在設計上注重趣味性及準確性，在本遊戲的四個機種中是最快、最有力而且也是最複雜的機種了！其它機種的儀表介面只需一個畫面就夠了，但Learjet卻有兩個，可見夠複雜的了吧！而Sailplane則是輕巧的滑翔機，飛起來當然是很「酷」的啦！而Sopwith Camel和Cessna有些類似！

遊戲一開始，你將置身於芝加哥的一個小機場 Meigs Fields 中。其實這一次和在FS4中一樣，只不過這一次天空中多了一些雲彩，而附近的建築物也比較眞實了一些。加上若你等太久不起飛的話，別的飛機也會陸續升空，所以，加油啦！由於有四種座機可供選擇，你機艙中儀表板的種類也就有所不同。其實筆者覺得玩這個遊戲和其它遊戲不同的地方就是在玩之前你很可能必須花很多時間去研讀所有的資料，只要你能上手之後，你必然會沈迷於其中，而深深地愛上它。但若不在之前仔細研究所有有關飛機操作、飛機性能、機場、天候等資料的話，你很可能因爲不易上手而不想玩下去！另外，**FS5** 的音效雖然力求逼眞，但是比起其它的 Game 的音效而言並不算太好，因爲只有一些引擎聲，不像其它的 Game 可能有許多有趣的對話！筆者個人對**FS5**最喜愛的一點是手册內有許多關於各地機場的珍貴地圖及資料，其它還有許多關於飛航名詞的解釋都使筆者耳目一新，覺得學到不少東西！所以，若你想一面玩 Game 一面又想學一些新東西，或是爲你玩 Game 找一個好藉口的話，筆者覺得 **Microsoft Flight Simulator 5.0** 絕對是一個不錯的選擇！



新GAME熱報

海豹特遣隊



SEAL TEAM 成員介紹



當筆者看到SEAL TEAM的廣告時，只知道它是EA公司出的3-D立體作戰的遊戲。等到拿到手之後，一看原來又是一個和越戰有關的Game，心中總不免有些失望，因爲若想模擬戰爭，爲何不製作一個有關波斯灣的戰爭呢？裏面有各種新式的武器，玩起來會有多棒啊！待筆者一面安裝，一面閱讀那一本厚達一百多頁的手册時，些許的失望一掃而空，代之而起的則是一種興奮和急切想儘快開始的心情！



特種部隊登陸了，作戰開始！

刁鑽的越共讓美國吃不少苦頭

而且仔細一想，即使有一個波斯灣戰爭的遊戲也不見得比SEAL TEAM好玩。因爲在波斯灣戰爭以遠比伊拉克強大的軍事科技，當然會打勝仗，那你在玩的時候，就算打勝仗也是意料中事。但打越戰可就完全不同了！大家都知道在打越戰的時候，美國一遇到打叢林戰的越共就一點辦法也沒有了！所以越戰中美國所損失的人力及物力都一再地使他們對海外戰爭進行反覆的評估。

也正因爲如此，許多故事、電影或遊戲也都不斷地利用這一個故事爲背景。而EA公司的SEAL TEAM 也就是要描寫由那時候發展出來的美國海軍特種部隊SEALs（SEa Air Land）也就是海、空、陸三棲的特種部隊！大家都知道這類的特種部隊由於編制特殊，所會的技能及所用的武器也都是經過特別考慮的!由於SEAL代表的是全能的作戰單位，它的重要性當然不容忽視。事實上每一個SEAL的單位包含了20～25個軍官及50～75個士官兵，而他們有三大任務：

1. 為海軍發展特殊能運用在游擊戰以及反游擊戰的技能。
2. 發展具有理論基礎的戰技。
3. 發展特種支援器材！

什麼?聽不懂?没關係，教官說當兵後就會懂！

首先我們看一下它的系統需求。SEAL TEAM 需要386DX 33MHz及以上的機種。所以，配備的電腦不到386DX 33的讀者大概不必再讀下去了，趕快去打工吧！這年頭，想玩Game也眞辛苦啊！筆者也要未雨綢繆一下。雖然目前筆者的配備還屬年青力壯的一群，但是總有那麼一天也會變成「老賊」而必須退位。好在經過筆者的研究發現486DX階級的人至少還有二年左右的光景才可能被後來的Pentium 機型所打敗；除非恐龍都從Jurassic Park裏面跑出來！好了，言歸正傳吧！SEAL TEAM只支援VGA，以及2MB的RAM（其中至少要有1024KB EMS是Free的）。值得注意的一點是在手册中特別強調SEAL TEAM「不」支援磁碟的壓縮功能！筆者雖然銘記在心，但到了安裝的時候，還是一個不小心就裝到了一個被壓縮的硬碟上了！本來還有些擔心的，但是執行程式後好像也沒有什麼大問題。

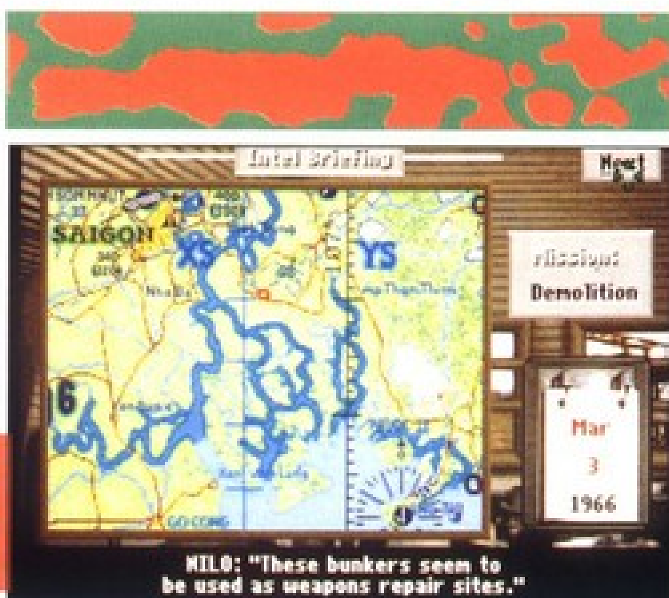
海豹特遣隊

不過，筆者使用的是 Stacker 3.1 來壓縮，至於 MS DOS 6.0 裏面的 Double Space 我就不敢保證了，況且 EA 也不可能空穴來風，對於硬碟壓縮的問題一定有所不相容。

等到全部裝好了之後，才發現音效及畫面有多棒。而且選項都是用立體的按鈕，觸感十分良好。基本上，這個 Game 分為兩大部份。而筆者也將就這兩部份為各位做一個詳細的介紹。

A. At the Base

（在基地內）：在基地中你所要做的便是主要設定或聽取簡報、選擇隊友等等。首先，你必須選擇困難度。這一設定十分複雜而有趣。像是其中選擇敵方受傷狀況，你可以選：



基地中任務簡報畫面

▶①敵人一被打中就算死了

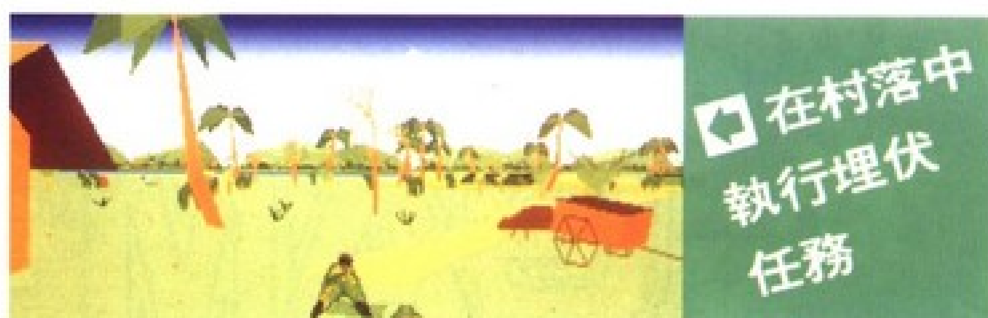
▶②敵人受重傷但不死

▶③依武器的火力及精良度和你與敵人的距離而定，完全模擬實際狀況！

另外，你也可以決定敵人的智力！如果你可以從打敗白癡而獲得滿足的話，這個選項顯然是為你而設計的！要知道在 SEAL TEAM 中共有 80 個難易不同的任務。在進行任何任務之前，最好先用練習的模式玩一下，以免「死得很難看」。在本遊戲中戰爭起始於 1966 年而終止於 1969 年，每一年有 20 個任務。而在練習任務（Practice）中你可以不照順序玩，等到玩真的作戰模式（Campaign）時就不行了！然後到了簡報室（Intel），他們會把手上有關於每一個任務的資料給你。而 80 個任務中共分以下七大類：

►①巡邏（Patrol）：這一類任務的目的是負責保衛某一些特定地方或區域的安危。你必須尋找並捉拿附近的越共，並避免人員的傷亡。

►②埋伏（Ambush）：這種任務需要十分機警及耐心。你必須掃除 65% 以上埋伏的敵人才行。



在村落中執行埋伏任務

►③毀壞（Demmolition）你的任務是破壞某些敵方的建築或設施！



順利地爆破了越共的燃料庫

►④救難（Rescue）：你的任務是尋找並救出 POW（戰俘）或是跳傘被抓的飛行員。

►⑤搜索（Recover）：你要尋找敵人的軍火庫、倉庫或補給站等等。等你找到後，後勤部隊會處理其它的工作。

►⑥奪取（Snatch）：其實性質和救難差不多，只不過這一次，你必須去綁架對方的高階軍官或是科學家。

►⑦觀察（Observe）：別以為觀測是個簡單的任務，事實上，你要深入敵境尋找重要目標，再把資料或目標的座標告知你的後援部隊，由他們負責攻擊。由於深入敵境，故這種「前進觀測官」在眞實的戰場上死亡率也是十分地高！



整裝待發中，順便聽聽老鳥的意見

搞清楚你的任務及上級交給你的武器及裝備後，你也得選好你的隊友！然後會有一個 Bull Section，也就是自由討論、腦力激盪的時候。你也別大意，你的隊友常提供你有用的資訊呢！接下來當然就是上戰場啦！但那是下一單元的內容。我們暫時留在基地中，看看還有什麼名堂。

當你任務結束後，你也必須回到基地。事實上任務結束的方法有好幾種：例如你無法完成任務、撤退之類的，但你必須和你的長官報告你們的斬獲，並且交一份報告。若是你所執行的某些任務是歷史上有記載的，你也可以回顧一下並比較你和古人誰比較遜！有時候你的表現良好，你也會得到某些特別的勳章。像是因公受傷可得 Pur-

ple Heart（紫心）勳章，而某些特殊戰役則有特殊的榮譽勳章（Medal of Honor）等等；而不同的戰功也可能受到海軍方面或總統對你的表揚。所以，好好幹！



除了獲得勳章外，還可以在此存取檔案哦！

B. On the Battle Field

（在戰場上）：到了戰場上你就要小心了，因爲敵人隨時隨地都會出現，而你帶領的隊友也完全在你的指揮之下。你可以用不同的功能鍵去切換觀看的角度，必要時得查看地圖。由於你的階級最大，你要下達適當的命令給你的隊友。你要隨時注意行進的方向及你們的隊形。好玩的是當你下達命令之後，螢幕上就出現了你的手勢，而你的隊友也就根據你下達的指令改變目前的隊形！當然你的隊友也會給你一些手勢，例如當他發現某個方向有敵人出沒，而你必須立刻告訴大家要攻擊或是按兵不動。在SEAL TEAM中當然也有許多武器可供使用，但一般而言都是手槍或是機關槍。但正如筆者一開始時提到的，SEAL TEAM是一支特種部隊，所以它們當然還有其它的裝備。像是雷達、急救箱以及毒物處理的裝備。而在戰爭中你也很可能會掉到敵人所埋設的陷阱中。看過電影「第一滴血」的讀者必然了解這些東西的可怕，所以，你也要盡你的可能拆除這些陷阱。



查看地圖來獲得較大的視野



領隊下達保持 Column 隊形的手勢



小心！敵軍已經開始攻擊！

另外，整個任務的完成並不完全只靠你及你的弟兄們。後援部隊（Support Teams）也是十分重要，一定要善加利用。通常除了你的部隊外，還有三支後援部隊，它們分別是船隊、直昇機隊以及飛機隊。當你下達攻擊、撤退或請求支援時，他們就會出現。你若能善加利用他們的話，你的任務就會容易得多了！唯一讓筆者覺得仍有待加強的是到了戰場上的畫質和在基地中差滿多的！但由於是3-D的戰場，或許流暢度也是十分重要的因素。否則玩起來很慢的戰爭遊戲就很沒有意思了！你說是嗎？



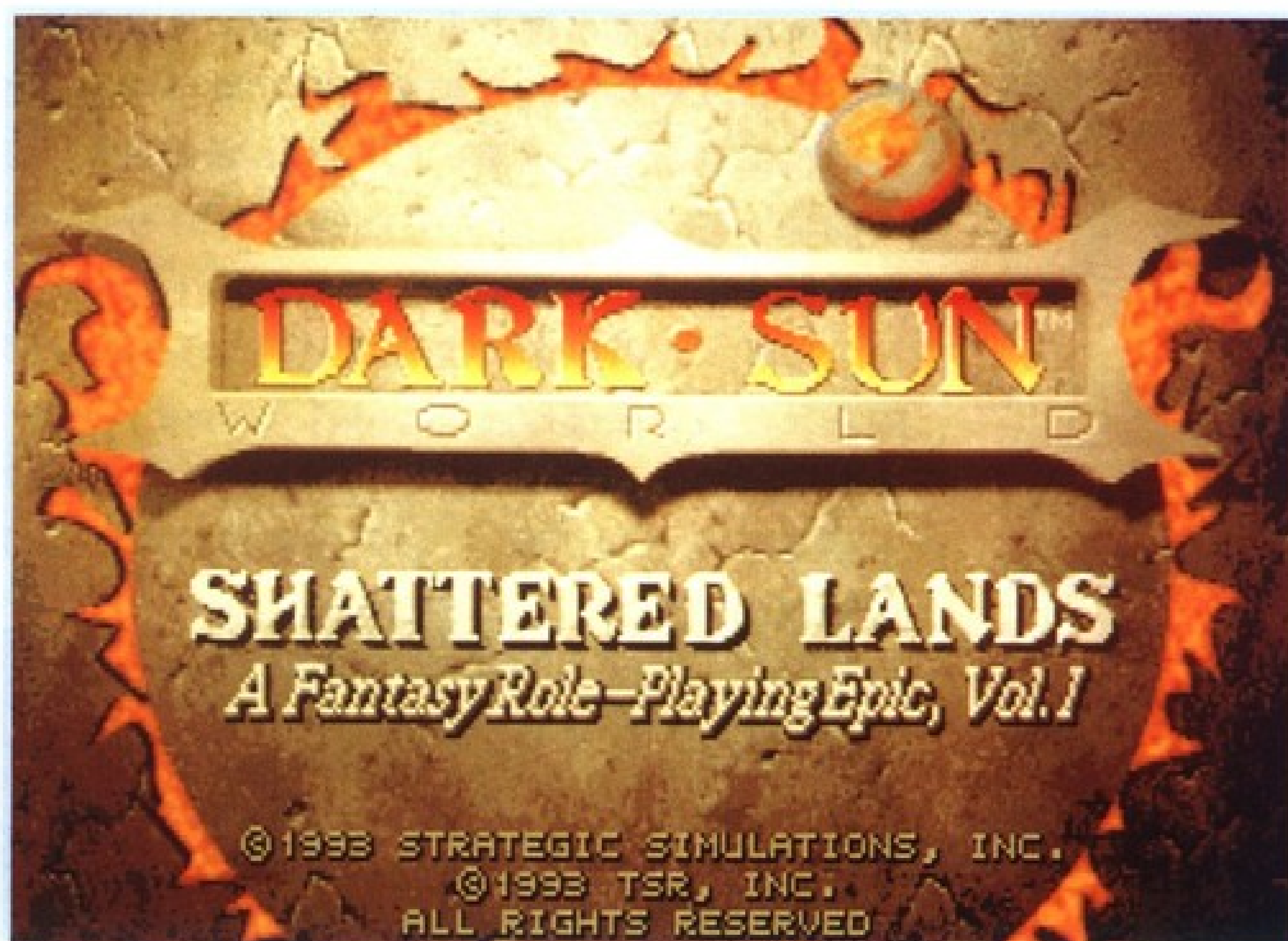
支援直昇機開始掃盪行動

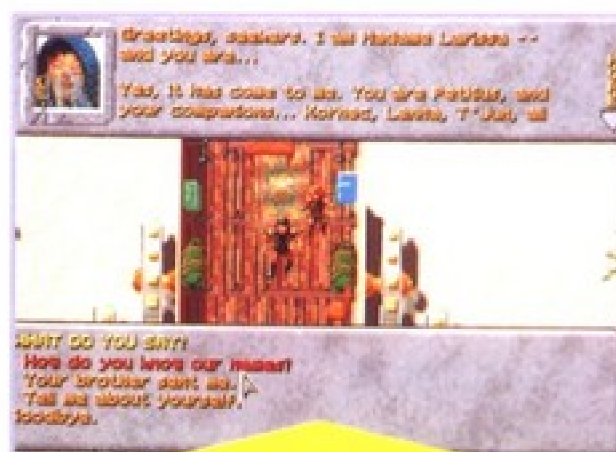
整體說來，SEAL TEAM實在是一個很不錯的Game。而且一邊玩可以一邊學習許多歷史故事。再加上說明書十分完備而詳盡，又附上許多珍貴的照片及歷史文件，十分值得保留與收藏！而且玩起來十分流暢有趣，又能和隊友們比手畫腳亂比一通，眞好玩。這個遊戲值得一試！


完成任務，順利回到砲艇


功敗垂成，陳屍沙場

新 GAME 熱報





選擇對話方式的交談畫面



殘破不堪的巨輪車

故事發生在一個叫 Athas 的世界，它原本是個豐饒富足的地方。數千年前，巫師發現汲取星球生命以取得力量的方法，由於他們的行爲，使得原本溫和的黃色太陽變成地平線上熾熱燃燒的大火球，海洋由於水份蒸發而成爲大片的淤泥，原野變成寸草不生的沙漠，突變的怪獸由各地出現荼毒倖存的人類。所有的社會制度蕩然無存，取而代之的是以巫師大帝爲信仰中心的宗教城邦體系，在巫師大帝的統治之下，成千上萬的平民過著奴隸般的生活。唯一可以聞到一絲自由氣味的地方，是由脫逃奴隸所組成的隔絕村莊。但是，自由的代價是必須在荒原中面對各種怪物與水源枯竭的危機，這些組織脆弱的村莊若不能聯合在一起，根本維持不了幾年。當然，這神聖的任務，就有勞玩家們去實行了。

▼創造人物的畫面





▲新加入的昆蟲族有四隻手哦！

SSI 公司 AD&D 系列遊戲自從推出光芒之池系列之後，又陸續以相同的操作介面製作包括龍槍（DragonLacnce）、被遺忘的王國（Forgotten Realms）、蠻荒邊界（Savage Frontier）、魔法船（Spell Jammer）等系列的RPG，可以說是目前沿用同一操作介面最多次的特例。不過，在最近所推出的暗日系列之破碎大地（Dark. Sun World-Shatter-ed Lands）這個遊戲裏可以看出，SSI 公司有意改變這種新瓶裝舊酒的形象，在整個介面上作了全盤的變革。

破碎大地的探險是採用全螢幕平面捲動方式，而操作方式則是以圖像操作介面爲主，所有的功能都可以使用滑鼠或是鍵盤來控制。只要將游標移到適當的地方，再切換游標成爲適當的模式，就可以完成包括移動、交談、探查、拾取等動作，所有裝備與物品以及法術都是以圖形或是符號來表示，只要將游標移到圖形或者是符號上按下鈕，就可以使用某種物品或是施展某個法術，可以說相當方便。此外，在遊戲中可以隨時叫出目前探險區域的地圖，上面會顯示大略的地形與其它生物（包括 NPC 或是怪物）的位置。對於時常在RPG 廣大地圖中迷失的玩者而言，可以說是非常體貼的設計。

和以前的系列一樣，進入遊戲之前必須先創造人物組成冒險隊伍，雖說有預設隊伍

DARK·SUN

資料，但是筆者認爲人物還是自己創造的好。在Dark Sun的人物基本資料還是維持AD&D的六大傳統屬性，至於種族、職業以及法術系統則作了比較多的改變。種族多出了三種：半巨人族（Half-Giants）、半矮人族（Muls）與有四隻手臂的昆蟲族（Thri-Krenn）。職業方面魔法師改了名字叫守護者（Preserver）；牧師則分成了地水風火四大元素領域，可以使用不同的武器與法術；德魯伊教徒（Druid）可以施展牧師的法術，但是沒有元素的限制。法術系統除了原有的魔法師與牧師系法術之外，又多了超心靈能力（Psionic）一系，比較特殊的是所有職業的隊員，不管他是否爲施法者，都可以施展此系法術。超心靈能力再加上原有的魔法師與牧師法術，使得可以施展的法術總數多達158種！說老實話，這麼多法術還不知道要先讓隊員先學那一種。



哇！好大的馬車！



選擇毒雲術的施展範圍



佔滿全螢幕的法術效果



全軍覆沒，又得重新來過了！

AD&D系列RPG最吸引人的地方就是策略型的戰鬥模式。當玩家第一次進入遊戲時，首先面對的就是競技場裏的生死搏鬥，這倒是不錯的開場。Dark Sun系列的戰鬥和以往差別比較大的地方，是採取原地開打的方式，不需再另外進入戰鬥畫面。在戰鬥模式時，隊伍裏所有的隊員都會散開，行動改成回合制，所有的行動都會耗費若干移動點數。此外，這遊戲的戰鬥法術效果作得相當華麗，而且除了攻擊法術之外，還有相當多的策略性法術可以使用，使得戰鬥的趣味性增色不少。如果覺得逐一控制隊員太麻煩，還可以交由電腦控制，可以省下一番工夫。

在競技場中與怪物展開一場死鬥



在劇情方面，遊戲介面對於NPC的處理相當好，除了提供線索之外，他們也可以引導隊伍到特定的地點或是跟隨隊伍行動，如果不幸在途中碰上敵人，NPC還會自動地戰鬥，不至於白白的挨打。此外，劇情除了主線之外，還有許多額外的任務可以個別進行，或許是介面第一次推出的關係，難度並不是很高，相信稍具英文能力的玩家都可以得到不少樂趣。

呼叫地圖選單查看目前位置



檢視隊伍成員畫面



總而言之，Dark Sun的介面處理得相當不錯，相信以SSI的習慣而言，絕對會善用這個介面，陸續推出其它的作品，玩家們就準備拭目以待吧！

／黃啓禎

……………綻放智慧的花朵……………

4. 第四屆金磁片獎特別報導

/ H.C.L.



◀不同的心情，一樣的期待▶



▲軟體界諸位知名人士均到場觀禮▶

以「帶動國內寫 GAME 風潮，發掘寫 GAME 人才，提升自製遊戲品質」爲宗旨的第四屆金磁片獎休閒軟體設計大賽，經過長達七個月的激烈角逐後，得獎名單終於在 10 月 11 日揭曉了！雖然今年的評審標準較往年嚴格，以致於



金牌獎普遍從缺，不免令人感覺有些遺憾，但從得獎作品的水準觀之，均較以往進步許多，這點也的確讓人感到相當欣慰。



◀智冠科技王俊博總裁勉勵參賽者再接再勵

頒獎典禮在台北市的福華飯店舉行。這次報名參加比賽的作品共有九十件，經過激烈的競爭之後，以元末群雄割據爲故事背景的奇門遁甲之九五真龍以及全中文顯示介面的領袖，分別獲得競賽組角色冒險類和戰略模擬類的銀牌獎；碰碰龍獲得智育動作類的銅牌獎；而以模擬我國立委和縣市長選舉實況爲主題的遊戲--台灣風雲之模擬選戰由於題材新穎，且與台灣當前的社會實況頗爲符合，獲得評審頒予創意獎。另外，主辦單位針對近年國內棒球風氣頗爲盛行，爲鼓勵創作相關題材遊戲而特別設立的強棒獎，因爲無人投稿，只好宣佈從缺，殊爲可惜。

根據這次比賽的評審委員之一--導學電腦軟體設計公司的總經理陳正先生表示，往年的金磁片獎主要目的在於鼓勵軟體的創作，今年除了既定原則不變，更著重作品的原創性和架構的完整性，而這次比賽之所以有許多獎項從缺，根本原因就在於抄襲的色彩仍相當濃厚。因此，他特別將評審的標準提出來，以供往後的參賽者參考：

▶1．題材部份：拒絕含有賭博或色情成份的遊戲，強調原創性，反對抄襲，並注重遊戲架構的完整性。

▶2．在智育動作類遊戲部分，注重完整的思考模組和明確的學習流程。

▶3．在戰略模擬遊戲部份，注重遊戲架構的

完整性與謀略的邏輯性。

▶4．在角色扮演遊戲部份，注重角色特質的變化性與題材轉換的合理性。

由於部份得獎者反應所得的獎金與所付出的努力不成比例，因此主辦單位～智冠科技公司的總裁王俊博先生特別在頒獎典禮中許下承諾，明年將大幅提高獎金的金額，並且將今年未發出的獎金持續累積下去，希望大家在明瞭主辦單位的用心良苦和高額獎金的鼓勵下，能夠努力創作。但願在往後的日子裏，我們能看到更多富有創意的作品出現！

得獎作品掃瞄

▶競賽組

類別	獎項	遊戲名稱	作者
智育動作類	金牌獎	從缺	
	銀牌獎	從缺	
	銅牌獎	碰碰龍	林明晃
	佳作	酒井法子－巨蛇陣	黃俊宏 黃俊男
		彈藥庫	張庭魁
角色冒險類	金牌獎	從缺	
	銀牌獎	奇門遁甲之九五真龍	陳佳評 呂學森
	銅牌獎	從缺	
	佳作	異魔劫	林明晃
		虛幻戰記	柯博文 劉昱昌 張榮吉 陳思侃
		真實的背叛	詹承翰 黃正宇
戰略模擬類	金牌獎	從缺	
	銀牌獎	領袖	賈宓
	銅牌獎	從缺	
	佳作	從缺	
特別獎	強棒獎	從缺	
	創意獎	台灣風雲之模擬選戰	葉建德

▶初級組

遊戲名稱	作者
正宗中國象棋	吳英偉、簡良益、郭王吉臺
百變機神	林先耕
ㄅㄆㄇ拼盤	江育誠
拯救發電機	周逸州
智慧方塊	李延斌
終極毀滅者（空戰篇）	葉玉麟



初級組



得獎作品



◆正宗中國象棋

作者：吳英偉，簡良益
郭王吉臺

作品簡介：傳統式的象棋遊戲，AI 部分表現平平，操作介面不甚順手，畫面音效尚可，具連線對打功能。

得獎作品

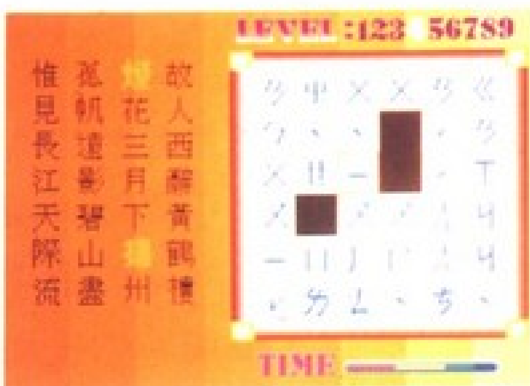


◆百變機神

作者：林先耕

作品簡介：傳統的射擊遊戲，彈藥種類與射擊變化頗多。程式技巧不錯，背景與戰機圖型設計尚佳，動畫與難度設定待加強。

得獎作品

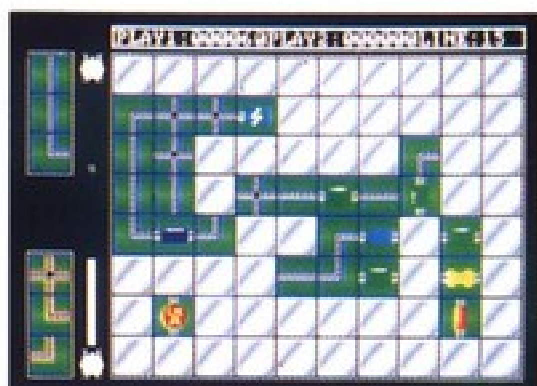


◆ㄅㄆㄇ拼盤

作者：江育誠

作品簡介：將CAI的概念溶入休閒軟體設計中，頗富創意，是趣味的注音教育遊戲。

得獎作品

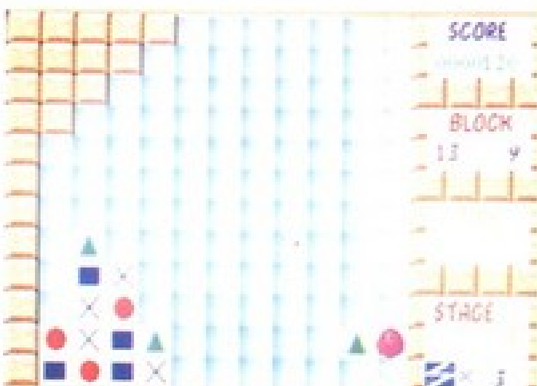


◆拯救發電機

作者：周逸州

作品簡介：名為拯救發電機，但缺乏電學常識的要素相配合，殊為可惜，是接水管遊戲的改良版。

得獎作品



◆智慧方塊

作者：李延斌

作品簡介：傳統任天堂遊戲的改良電腦版，整體設計頗具水準，音效與圖型則有待加強。

得獎作品



◆終極毀滅者（空戰篇）

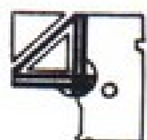
作者：葉玉麟

作品簡介：傳統的射擊遊戲，程式處理不錯，畫面處理及流暢度頗佳。



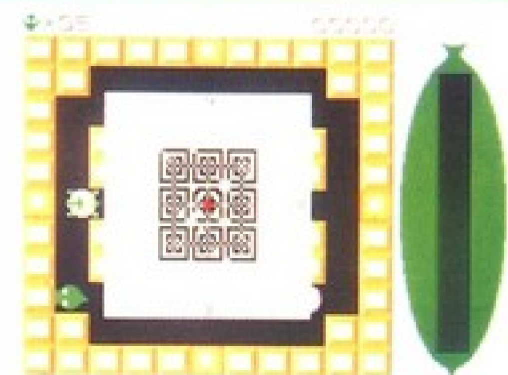
競賽組





智育動作類

銅牌獎





作品簡介：新型態的智育動類遊戲，每關各有許多小區域，玩者必須至每個區域將所有找到的彩球吞進去，然後再至有四個龍頭的主畫面處，將與龍頭顏色相同的彩球吐入龍嘴，吐完四個彩球即可過關。本遊戲可使用搖桿或鍵盤操作，還有供改變操作的設定。

綜合評語：具益智性，畫面佈局良好，使用者可控制難易度，創意及趣味表現均佳。

佳作



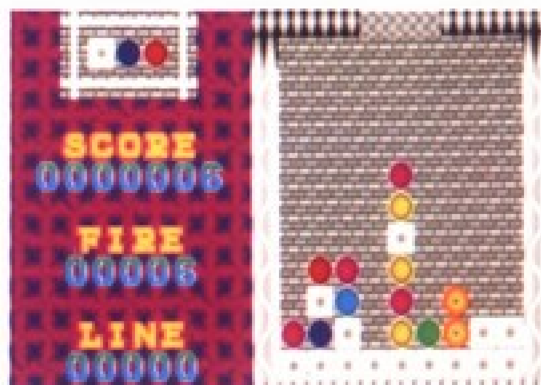
◆酒井法子-巨蛇陣

作者：黃俊宏、黃俊男

作品簡介：本遊戲為大型電玩與任天堂的改良版。只要把看到的紅球吃完，吃完一定數目即可過關。但每吃完一個紅球，自己的身體便會加長。遊戲中不可碰撞到藍色磚塊或自己的身體，否則即判死亡。

綜合評語：新瓶舊酒的改良型遊戲，畫面及音效不錯，背景圖有肖像權問題。

佳作

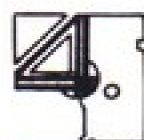


◆彈藥庫

作者：張庭魁

作品簡介：俄羅斯方塊的改良版。以各種不同的元素取代方塊，並自創一套獨特的遊戲規則，遊戲極富變化性與可玩性。遊戲規則是當組合的元素個數越多，所能突破的方塊層數也越多，並產生爆炸，當爆炸範圍波及圍牆邊時遊戲即告結束。

綜合評語：改良型的作品，但加入了創意及新式玩法。兼具益智和趣味，但聲光效果需再加強。



戰略模擬類

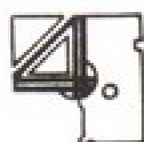
銀牌獎





作品簡介：全中文的戰略遊戲，可兩人同時對打或一人單獨向電腦挑戰。遊戲中必須考慮經費的多寡以發展武器，遊戲完全以滑鼠操作，可控制城市生產、部隊移動、攻擊、砲擊、狀況等數個指令，遊戲最終目的是將敵方完全消滅

綜合評語：整體及流暢度表現皆具水準，圖型介面佳。



角色扮演類

銀牌獎



◆奇門遁甲之九五眞龍

作者：陳佳評、呂學森

作品簡介：本故事描寫元末群雄割據，朱元璋打天下的過程，而劉伯溫便是有名的軍師。遊戲中加入命、卜、相、醫、山五術的概念，本遊戲希望玩者藉遊戲學習中國科學的概念。

綜合評語：劇情及內容架構相當完整，過程深具益智及巧思，內容兼具教育意義。

佳作



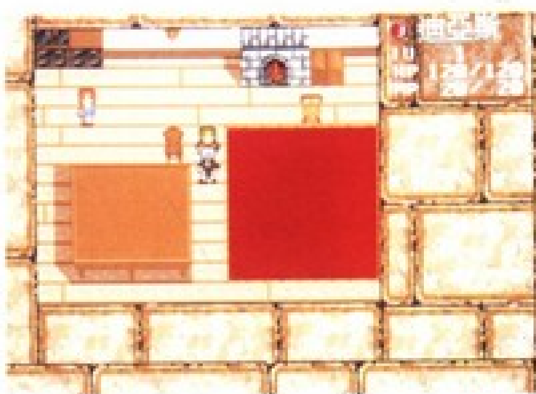
◆異魔劫

作者：林明晃

作品簡介：故事描寫一支五人探險隊無意間打開一洞穴，而該洞穴內的居民正是三千年前遭青龍法師以魔法鎖住的翼族。玩者扮演探險家，在重重險境中擊敗各關魔王及魔法師。

綜合評語：故事劇情尚稱完整，圖形音效皆有良好表現，但基本架構欠缺完善。

佳作



◆眞實的背叛

作者：詹承翰、黃正宇

作品簡介：你扮演一位爲躲避魔王而隱居的王子，當你過完 17 歲生日後，7 年前被消滅的魔王再度復活，你必須離開隱居的地方尋找魔王，並將其徹底消滅。

綜合評語：劇情及人物造型甚佳，基本架構完整，畫面轉接及操作不順暢。

佳作



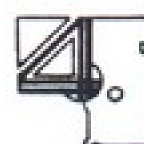
◆虛幻戰記

作者：柯博文、劉昱昌
張榮吉、陳思侃

（平均年齡17.5歲，爲所有得獎者中年紀最輕者）

作品簡介：由五個國家組成的異世界，原本和平相處，但洛斯帝國國王因聽信宰相諫言，決定向沙爾王國進攻，引起其餘各國不滿，數年後五國因戰亂而荒廢，主角故事由此展開。

綜合評語：景物造型皆不錯，故事性頗佳，行進與戰鬥間的造型似乎不連貫。



特別獎

創意獎



◆台灣風雲之模擬選戰

作者：葉建德

作品簡介：第一套以選舉爲題材的電腦遊戲。遊戲模擬民國 81 年第二屆立委選舉與 82 年縣市長選舉實況，各時期的人物社會組織均儘量接近當時狀況，將自然科學與社會人文相結合，是作者最大的理想。

綜合評語：整體設計頗具創意，但完成度不夠，影響其流暢度及趣味性，且其中引用的照片資料等有〝肖像權〞的顧慮。

你想知道這些得獎人創作的心路歷程嗎？本刊將在下一期爲您做深入報導，敬請期待！

鹿鼎記



善體人意　似水柔情
老練潑辣　宛如冤家
天定姻緣　羨煞人也
擁抱七美　樂在天堂

小寶多情，嚐盡了苦頭，但也有股甜絲絲的滋味點滴在心頭。比起唐伯虎的九位夫人似乎略遜了〃二〃籌，但是卻涵蓋老中青三代，個個美貌、各有特色哦！

這些美人胚子在遊戲中都可見到，現在先請她們與您照個面。

奴家們這廂有禮了！

"道義"放兩旁，把"情"字擺中間！



方怡

沐劍屏的師姊。行刺康熙失手，巧遇小寶，本對小寶的印象壞透，也曾騙得小寶團團轉，但日久生情，終於……



沐劍屏

雲南沐王府的小郡主，心地善良卻不通世務，被人當作人質帶進宮，卻對小寶產生好感…



蘇荃

武功和年紀均爲七美之首。原是神龍教主洪安通的妻子，因被小寶……，所以也豁出去嫁了。



雙兒

莊家三少奶奶的丫環，因三少奶奶感激小寶殺其仇人鰲拜，故把雙兒送給小寶，衆妻子最窩心的就是她！



曾柔

王屋派弟子，本欲刺殺小寶，卻失手被擒，後又被小寶以賭局詐敗釋放，此後對小寶芳心暗許。



建寧公主

康熙之妹，假太后所生。嬌生慣養，是衆妻子最麻煩的一位。



阿珂

天下第一美人陳圓圓與李自成之女。一直厭惡小寶，卻在麗春院被小寶……，終被感動。



軟體世界

智冠科技有限公司
製作發行

魔法門外傳 II

Big
和國外原版包裝一模一樣的**大紙盒**包裝！

Chinese
全部以**中文**顯示的訊息對話。

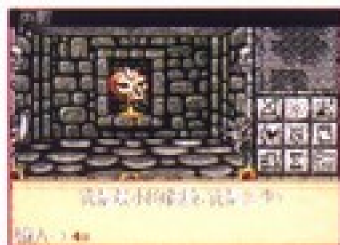
Double
可**合併第**Ⅰ、Ⅱ**代**成一個龐大的世界。


龍王法老也束手無策了！


這就是魔王，哈哈！


慎選法術！


魔鏡嗎？


數學題呢！






好厲害的怪物！






謝謝你救了女王！


伯爵真好命！

- 以中國詩詞之巧和熟悉的數學概念安排謎題。
- 沒有玩過其他魔法門系列作品經驗也能上手。
- 有自動繪地圖和自動筆記功能，詳載任務內容和重要作品。
- 主線和支線任務很多，怪物分布陸海空三地。
- 奇怪的地點供你冒險，有金字塔、野地、城市、地下水道和雲間地帶。
- 3D畫面和全螢幕連續動畫，符咒紋面和毛鬚迸張的把關人皆栩栩如生。

黑暗魔君大反撲

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

NEW WORLD COMPUTING, INC.

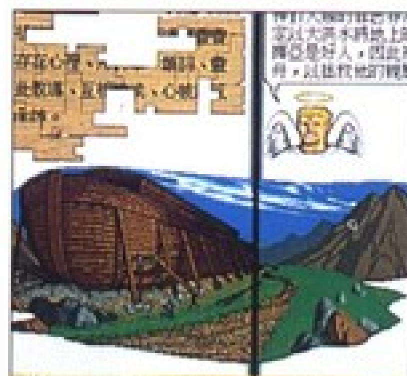


潛移默化的幫助您了解聖經、熟悉聖經！

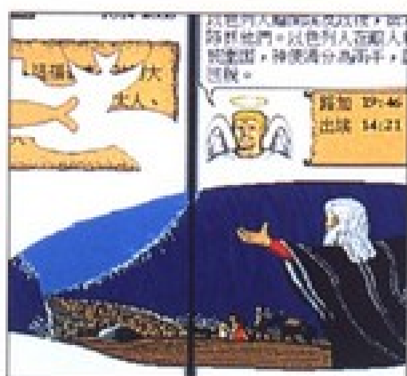
用問答選擇題和拼圖的方式輕鬆得見這本經典巨著之堂奧！

無論您是否爲基督徒，請打破宗教界限，

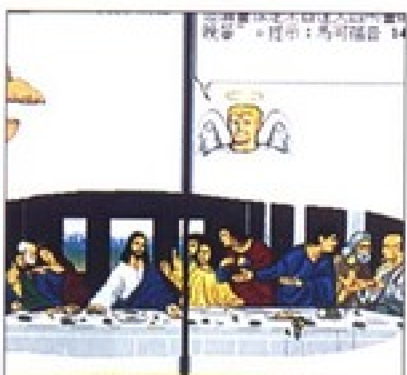
以閱讀的心情來解讀這個遊戲！



＊挪亞的方舟＊



＊摩西分開紅海＊



＊最後的晚餐＊



＊耶穌在馬槽誕生＊

對於聖經，您了解多少？除了上述這許多耳熟能詳的聖經故事，還更深入淺出將聖地之地理位置、聖潔安詳的詩歌旋律、聖經常識、寓言和詳細的聖經章節所在，慢慢傳達給您！

遊戲特色

- 完全中文訊息，包括訊息和熟悉的福音詩歌歌詞。您可以跟著詩歌吟唱哦！
- 首度將宗教與電腦遊戲結合的新題材，接觸本遊戲不需抱著信仰的包袱，只需帶著學習知識的心態。如果您是基督徒，更能在短期間內更親近主耶穌，聆聽耶穌的話語。
- 超過 700 個難度漸漸增加的聖經問題，越難問題越細。
- 在答對一問題後即能得到一佚失的聖經章節碎片，拼好所有碎片或以注音輸入此聖經碎片所在書名，如馬太、路加福音等，就贏得一局。每七局即獲一上帝武器，並獲榮耀晉級！
- 每個問題出現，皆有相關的背景動畫畫面，可看見耶穌講授教義、顯現奇蹟，還有摩西、大力士參孫、挪亞等人。
- 可選擇題目出自新約、舊約或整本聖經。

中文版

龍騰天下之大明英雄傳

英雄無論出身，管你來自於皇室，或掘起於草莽，逐天下，你都有資格來取。

逢迎拍馬，等待時機大舉反撲

硬漢本色，強取豪奪毫不留情

想用那一條計，就甭客氣！可別讓敵人有絲毫機會。

這是一個着重戰略的遊戲，歡迎有本事者上門來玩。

・故事劇情從元順帝至正十年、至正十八年、二十三年到明初洪武元年。起初當然局勢較混亂，眾家好漢各據數省兵馬，打起來較辛苦；如果您是選朱元璋為主公，在洪武元年的劇情裡江山就比較穩。另外，如您選擇陳友諒或元順帝之子愛猶識里或明玉珍等人，也會在不同時期，有不同的領地或征戰策略。

・軍事、內政、人事等不用說是建國者必修之課題。最特殊的軍事上可於府郡地形圖上佈下陣法，或依地勢施水火二攻、奇襲等計，還可養兵練兵、於各省間調動兵馬；而內政則不脫民生問題，餵飽大家為主；而人事方面必須注意的是：隨時盯牢見異思遷的將領或拉攏將相賢才，同時，對於忠心耿耿且立下功勞的伙伴們也別吝嗇。

・隨機發生的蟲災、水災、旱災，其他主公的挖角、假惺惺，也是您必須小心防範的。

・最多可4人共逐天下，難易度也分4級。

★注意圖片右方的圖像都不同。分別代表了軍事之調兵、練兵，內政之開墾、運糧、生息等等，很容易操作指揮呢！





捏麵人　送給您

北京師傅的純手工手藝

明朝人物的風采

500組抽到就送

詳情請見遊戲內包裝

（每組市價1000元）

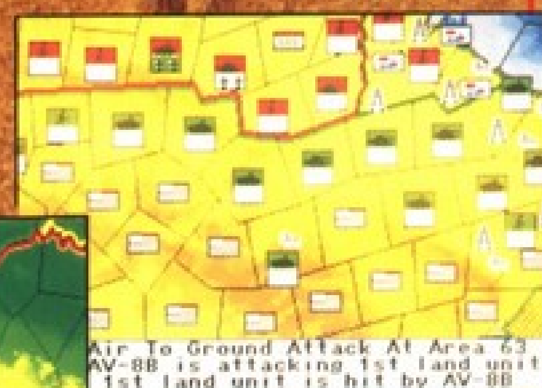
SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

再看波斯灣戰爭實況重演

沙場風雲

喜愛在電腦上沙盤推演、指揮三軍的戰略迷注意了！

- 六個劇情，涵蓋不同時期。有「沙漠風暴」；有多位玩者、多種規則的以色列、阿拉伯聯盟大車拼；還有軍事、外交雙管齊下的戰役。
- 地圖廣闊，有陸上、海上、機場和油田等重要據點皆有標出。特殊地形很多。
- 最多能有6位玩家共同展現軍事實力。
- 遊戲採回合制，容易上手。
- 武器系統先進，坦克、飛機、大砲、船艦、飛彈皆是你熟悉的。你可以交相運用，破壞敵人所據城市、機場、化學或核子武器基地。



●開戰啦！



●挑選各種劇情

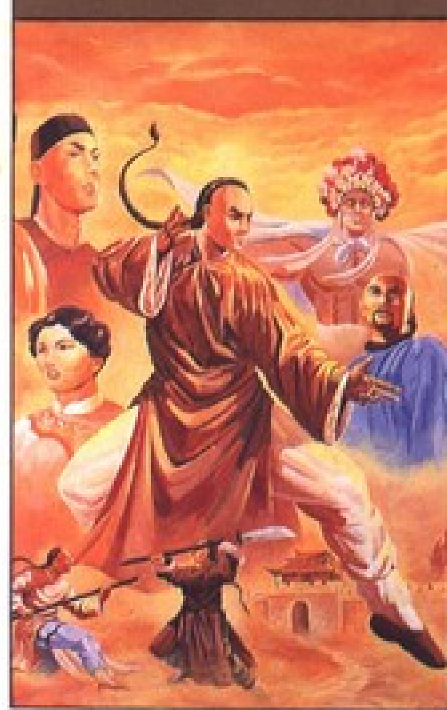


●空中大會戰

武狀元

黃飛鴻

好戲上陣　拭目以待



本遊戲特色：

①全劇風格標榜為國為民的俠義氣息，罕見的清末民初人物和劇本，将給您清新的感動！

②極力表現獨特的RPG風格和全劇之重心：拳腳功夫。十字拳、五郎八卦棍、佛山無影腳和其他敵人的絕技都有傑出表演。打鬥採即時爆發的對戰系統，必須用地勢之掩護和敏捷手腳對付敵人。

③45度角斜向立體畫面，背景安排豐富且多變。由室外走進室內，屋頂就自動消失顯示屋內擺設，或華麗或樸實之"室內裝潢"各有不同。

④多重高度系統構成的建築，可看見黃飛鴻從二層樓上飛身而出，或由橋上撲打到橋下。使激鬥更真！

⑤實地大氣景象和日夜交替，讓遊戲更生活化。打雷、下雨和傍晚、黎明之差別，一一表現。

⑥人物表情生動，神韻捉得恰到好處。而且人的心裡感想和怕痛怕死的反應，将用有趣的方式表現。而玩者将扮演黃飛鴻本人，力圖擺平國內之不安，並與英國、日本等來侵的强大外力做拼命的週旋。足跡除了廣州、北京，還遠至東北……。



軟體世界
智冠科技有限公司











電玩短路

失落的封印





失落的封印中美麗的女主角有一招可致敵人昏睡的「冰之妖精」，不過她卻時常打中自己人……

福爾摩斯探案





當福爾摩斯接到線索前往「月門酒館」，爲了得到消息而和人比射飛鏢，但意想不到……

吞食天地II





在吞食天地中，使用策略、陣式智商越高者越能成功，這次張飛使用背水陣，準備背水一戰，結果……

X－Wing





根據情報顯示我方被捉的飛行員，有可能成爲宇宙第一個太監！！

GAME SHORT

三國志武將爭霸



武將中箭術最準最快的黃忠雖有「百步穿揚」的雅號，但是當箭用完時也是英雄無用武之地呀！

創世紀VII巨蛇之島



聖者：「門上明明有聖者的標記，嗚：我怎麼知道是女廁所嘛！」

幻想空間＋天使帝國



當萊里跑到天使帝國時，啊！哦哦哦！

失落的封印



封印解開以後，大魔王積鬱已久的「怨氣」，今日終於可以：：：

魔眼殺機III 血戰札諾蘇 修改之參數

魔眼殺機Ⅲ在魔法方面由二代的七級改成到現在的九級，多加了許多威力強大的魔法，用起來實在是很過癮，不過要想使用第九級的魔法，你得先將巫師升級到第十八級，經驗值必須要超過三百萬，想想看這要殺死多少怪物？而且可能有一些威力強大的魔法卷軸只有一份，如果你的陣營中有多名巫師的話，那麼你就得考量讓那一名巫師學習。為了避免有遺珠之憾，特別公佈人物資料的修改方法。

1. 先進入遊戲內儲存一份資料，再退出遊戲。

2. 進入 PCTOOLS 修改 ITEMS_0n.BIN 此檔（註一）。

下面所列的是第一個人物的資料，每人佔 627Bytes，其餘的人物請自行計算，另外 NPC 的位址並不是依你儲存時的人物排列位置，因此如果要修改 NPC 的話，請先找出屬性的位址再計算其他資料的位址。

磁區：001

位　址	代表意義
$345	等級（註二）
$353 - $354	目前HP值
$355 - $356	最大HP值
$359	食物狀況（註三）
$361 - $364	經驗值（同註二）
$373	最大力量值
$374	最大力量加權值
$375	最大智能值
$376	最大學問值
$377	最大敏捷度值
$378	最大體質值
$379	最大魅力值

表一：此處為玩者人物所記憶巫師法術的狀況，00代表為此人並沒有記憶此項法術，其它值則為此人目前所記憶此法術的次數。（註四）

磁區：001

位址	代表意義
$401	魔胄術
$402	燃燒之手
$403	偵測魔法
$404	魔法飛彈
$405	魔盾術
$406	電擊手刀
$411	朦朧化身
$412	偵測隱形
$413	辨識物品
$414	隱形術
$415	防禦麻痺
$416	酸液之箭
$421	解咒術
$422	火球術
$423	迅捷術
$424	定身術
$425	不死定身
$426	十呎隱形
$427	雷電術
$428	遲緩術
$429	吸血鬼爪
$430	水中呼吸
$431	恐懼術
$432	寒冰風暴
$433	強力隱形
$434	解除詛咒
$441	冷錐術
$442	怪物定身
$443	力牆術
$451	奪命術
$452	分解術
$453	石化術
$454	解除石化
$455	透視術
$461	酸液風暴
$462	死亡之指
$463	魔法劍氣
$464	強力驚咒
$471	乾枯術
$472	飛拳術
$481	消耗能量
$482	火球集束
$483	強力死咒
$484	凝時術

表二：此處為玩者人物所記憶牧師法術的狀況，00代表為此人並沒有記憶此項法術，其它值則為此人目前所記憶此法術的次數。（註四）

磁區：001

位址	代表意義
$501	祝福術
$502	輕度傷害
$503	治療輕傷
$504	偵測魔法
$505	百邪不侵
$506	超渡亡魂
$507	傳功大法
$511	強化生命

磁區：002

$000	火燄之刃
$001	定身術
$002	抗火術
$003	抗冰術

$004	心靈之槌
$005	減緩毒性
$009	製造食物
$010	解咒術
$011	魔法之袍
$012	辟邪術
$013	祈禱術
$014	禦火術
$015	解除麻痺
$019	溫暖祝福
$020	重度傷害
$021	治療重傷
$022	自由移動
$023	中和毒素
$024	毒擊術
$025	辟邪十呎
$029	致命傷害
$030	治療致命
$031	天火焚身
$032	復活術
$033	奪命術
$034	透視術
$039	傷害術
$040	完全醫療
$041	英雄盛宴
$042	燒灼之石
$049	火球風暴
$050	再生術

表三： 此處為玩者人物所學習魔法的狀況，FF代表為此人並不會此項魔法，其它值則為此人在一紮營時所記憶此法術的次數。

磁區：002

位址	代表意義
$089	魔冑術
$090	燃燒之手
$091	偵測魔法
$092	魔法飛彈
$093	魔盾術
$094	電擊手刀
$099	朦朧化身
$100	偵測隱形
$101	隱形術
$102	辨識物品
$103	防禦麻痺
$104	酸液之箭
$109	解咒術
$110	火球術
$111	迅捷術
$112	定身術
$113	不死定身
$114	十呎隱形
$115	雷電術
$116	遲緩術
$117	吸血鬼爪
$118	水中呼吸
$119	恐懼術
$120	寒冰風暴
$121	強力隱形
$122	解除詛咒
$129	冷錐術
$130	怪物定身
$131	力牆術
$139	奪命術
$140	分解術
$141	石化術
$142	解除石化
$143	透視術
$149	酸液風暴
$150	死亡之指
$151	魔法劍氣
$152	強力驚咒
$159	乾枯術
$160	飛拳術
$169	消耗能量
$170	火球集束
$171	強力死咒
$172	凝時術

表四： 此處為玩者人物所學習牧師法術的狀況，FF代表為此人並不會此項法術，其它值則為此人在上一次紮營時所記憶此法術的次數。

磁區：002

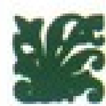
位址	代表意義
$189	祝福術
$190	輕度傷害
$191	治療輕傷
$192	偵測魔法
$193	百邪不侵
$194	超渡亡魂
$195	傳功大法
$199	強化生命
$200	火燄之刃
$201	定身術
$202	抗冰術
$203	抗火術
$204	減緩毒性
$205	心靈之槌
$209	製造食物
$210	解咒術
$211	魔法之袍
$212	辟邪術
$213	祈禱術
$214	禦火術
$215	解除麻痺
$219	溫暖祝福
$220	重度傷害
$221	治療重傷
$222	自由移動
$223	中和毒素
$224	毒擊術
$225	辟邪十呎
$229	致命傷害
$230	治療致命
$231	天火焚身
$232	復活術
$233	奪命術
$234	透視術
$239	傷害術
$240	完全醫療
$241	英雄盛宴
$242	燒灼之石
$249	火球風暴
$250	再生術

註一： n代表你所儲存的檔案進度。

註二： 若人物有多項職業，則第二項職業的狀況在第一項職業之後，依此類推。

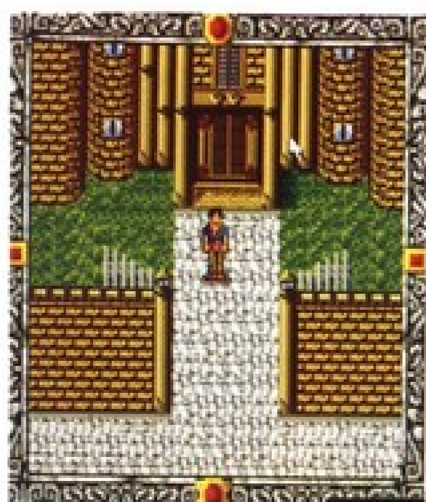
註三： 此處的食物狀況是以百分比方式記錄，若值為十六進位的64，即十進位的100，則此人肚子是塡得飽飽的，若為00的話，那麼就……。

註四： 該等級所記憶的法數次數和不能超過目前該人物所能記憶的最大法術次數。

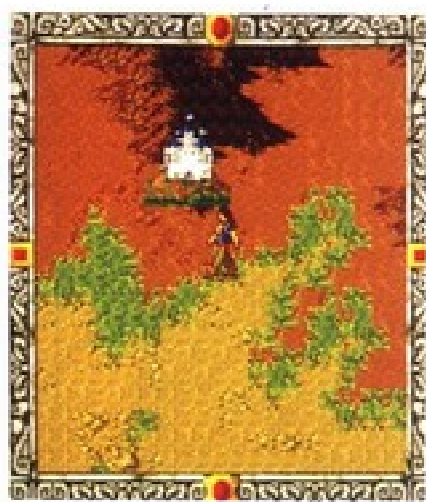


必也正名乎！

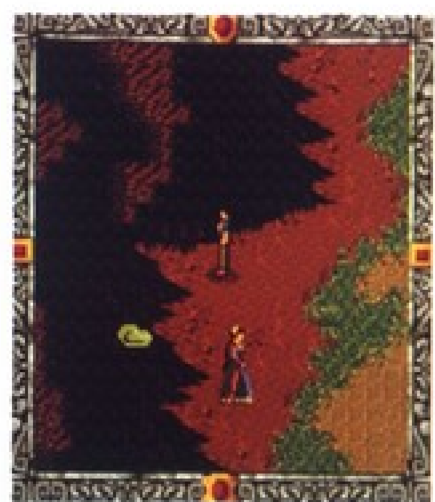
默示錄這個名稱一經推出便引起休閒軟體界議論紛紛。因爲默示錄這三個字是日文中對聖經啓示錄的稱呼，有許多的玩者都因而產生了一種〞世界末日將近，萬能的造物主宰將出來收拾一切〞的感覺，甚至會覺得是在影射基督教或天主教；當筆者提起這個問題時，小組的成員一致搖頭嘆息。因爲該遊戲原先是定名爲曼陀羅傳說，曼陀羅乃是遊戲中的創世神（地位類似〞梵天〞——動念天地生。）以此命名本來是理所當然的事，但曼陀羅卻又與密宗的曼陀羅（或譯曼荼羅，是以幾何圖形結合神佛之像以達到特定目的之圖形，有看過孔雀王的應該都知道嘛！）恰巧雷同，所以爲了不讓玩者有先入爲主的觀念或認爲遊戲在影射某些宗教，製作小組決定要更改遊戲名稱，而這時某位目前已經高唱從軍樂的成員提出了一個聽起來很酷的名字——默示錄，大家一時不察就無異議通過了，遊戲也才變成現今的名字，製作小組的成員一再表示：「遊戲中雖然有兩大宗教間互相衝突的背景故事，但絕不是在影射任何現實生活中存在的團體，請玩者把注意力放在副標題〞神爭之戰〞上，那才是我們所要表現的主題。」



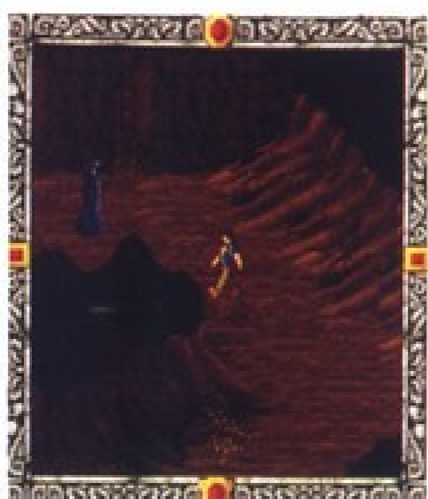
▶王城內一景。



▶出城後的大地圖畫面，畫面上出現的角色以隊伍的第一人代表



▶在野外可遇見其他角色並產生互動。



▶洞窟呈現出幽暗懾人的氣氛。



製作與協調

當一個Team在製作遊戲時，各成員之間的互相協調與溝通也是十分重要的一環。製作小組每一次開會時，大部份的時間都花在協調的上面。負責編劇的邵成演先生表示：因爲小組中的成員彼此都很熟，所以在協調的時候通常都不需要透過企劃的管道而可以直接面對面的溝通，但因爲兩個人有時

默示錄專訪

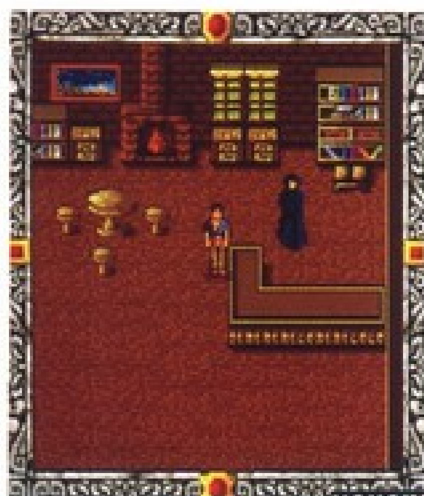
／LUCIFER

會非常堅持自己的理想，氣氛就會鬧的很僵，這時就必須要靠互相的妥協才能繼續下去。



◀戰鬥直接在地圖畫面上進行。

負責程式設計的李樂果先生也舉了一個製作過程中的例子：遊戲中的對話設計是以類似樹狀圖的結構來做的，又爲了方便玩者對訊息的查閱，所以談話時可以跳回樹狀圖的上一層來看其它的訊息；但對話中需要下決定的地方（如回答是或不是）就不能像訊息一樣往回跳，因爲決定一下就不能再反悔。下決定的部份雖然包含在



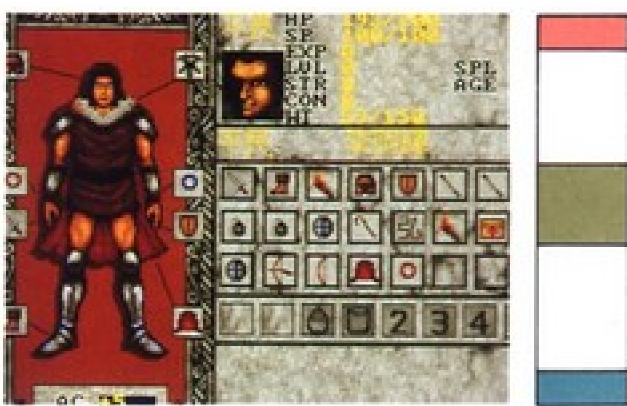
▶到商店中瀏覽一番，採購物品。

對話中卻不能設計成同一形式，當初第一次設計出來的模式就犯了這個錯誤，程式設計師也只有很無奈的把整份企劃退回



購買物品的畫面，將物品分爲三大類。

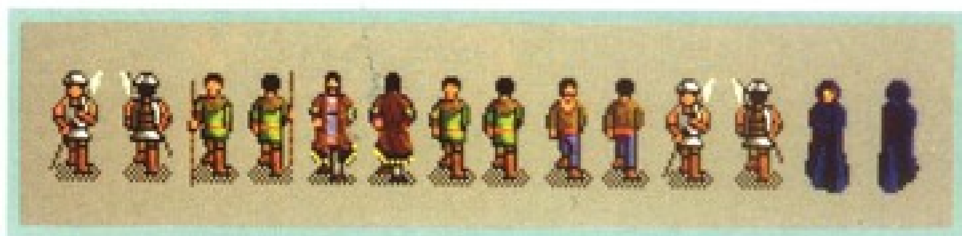
去重做；這也是製作過程中難以避免的麻煩事兒。同時也負責戰鬥公式設計的蔣鎮明先生也有類似的經驗。一開始的戰鬥公式設計得十分複雜，不但有乘除法的運算，同時還要考慮到各種變數的配合。程式設計師看到公式後馬上覺得太困難，因爲戰鬥時還要考慮到畫面和音效等等的計算，公式太複雜，難道戰鬥時要變成全文字的模式？！



裝備物品的畫面，主角頗具聖者之風範。

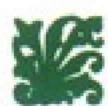
恰好微波從國外訂購的**TSR**的**AD&D**系列的**Rule book**寄到，在權衡當時的情況之下，於是決定採用**AD&D**系列的擲骰子方式來做爲戰鬥時的計算方式，這樣的模式不但大大的減少了運算的複雜性，同時也因爲完全是隨機取樣，所以也會出現一些令人意外的狀況而提高了結果的不可預測性，同時**AD&D**系列本身的延伸性亦是十分的大，可同時考慮到內在（本身）及外在（環境）的變數，使得人物能夠和遊戲過程結合在一起，而不至於成爲一個孤立的個體。負責企劃和造型設計的陳俊弘先生則在遊戲中角色人物的命名時遇到進退兩難的處境，因爲遊戲的表示方式是以中文爲主體，但遊戲中許多的設定、角色、種族都是國外的傳說或起源於國外，就像螢幕上如果打出一個名叫朱大頭的半獸人，許多的玩家會覺得不搭調，畢竟硬將中文的名字套在西洋的東西上就是怪怪的，但如果螢幕上打出「半獸人埃修卡打了你一拳」，又會有些玩者覺得設計者故意弄一些繞口難唸的名字故弄玄虛；同時面對了兩種正反極端的要求，讓命名的人難以下筆，陳俊弘先生說最後命名時只有一方面不要搞出像〃埃修卡斯．魯畢埃斯〃這種奇怪的四不像，而另一方面也只有盡量不讓中文的思考方式來破壞整個命名的風格。

雖然遊戲中的音樂是外包給專業人才來處理。但在音樂風格的走向上也是經過相當的考慮才著手進行的。因爲**RPG**音樂播放或使用的時間遠較其它類型的遊戲爲長，因此如果曲風太過雄壯激昂，會使玩者聽力疲乏甚或干擾玩者的思考，最後只有走上關閉音樂一途，這就不是作曲者所樂見的，因此默示錄中除了主題音樂之外，一般的曲風走向



▲出場的各式角色小圖。

都是較小品的音樂，比較耐聽且起伏不大。目前所完成的音樂都是MIDI檔，但在正式推出時也會轉換成Sound blaster 的格式，讓擁Sound blaster 及其相容音效卡的玩者也擁有聽的權利。

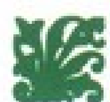


非我族類，其心必殊

整個遊戲中的世界情況幾乎都可以用上述的一句話來包括。四種不同的種族因爲彼此間的認知、歧視而互相的殘殺、迫害，而互相攻擊的結果是各自使用了彼此的終極武器，使得彼此兩敗俱傷而各自盤據大陸的一角，雙方爲了打破目前的僵局，又再各自尋找使用終極武器的方法。遊戲就在這樣的背景下展開，而遊戲中同時提供了四位主角，由於種族的不同，在謎題的解決上也有不同的方式，甚至相同的情節因爲身份的不同而擁有不同的意義。舉例來說，遊戲中的隊伍可達到四人，以精靈領隊的隊伍如果加入一名人類的隊員，則可以在人類的領域中比純精靈所組成的隊伍要佔優勢，但在精靈的領域中這種混血隊伍卻又比純精靈的隊伍要吃虧。正因爲玩者的隊伍組成差異相當大，而遊戲又強調多線進行，兩者交互作用下又更增添了複雜性，製作小組也在遊戲的順暢進行上下了不少的工夫，而製作小組也一再保證「絕不卡死！」如果的確是這樣的話，那麼默示錄的精采將是可以期待的。



▼在DA下編輯中的四方向行走動畫



遊戲特色

在電腦軟體界一片配備升級聲中，默示錄很難得的只要求在286主機上就可以執行，同時動畫的速度也很平均的保持在每秒18張上，並不會因爲高速的主機而使得遊戲快得超過玩者的控制。負責程式設計的李樂果先生表示，這是爲了體諒配備較差的玩家，但設計師又私下透露，這麼低的要求可能跟設計師本身的電腦也碰巧是286有關。負責編劇的邵成演先生和身兼市調和製作小組負責人的林聖揚先生都認爲遊戲中沒有加入強迫的道德觀念是最大的特色。遊戲中所提供的是因果論，而不是絕對的是非觀念，沒有任何的預設立場，但製作小組一再強調的是有因必有果，玩者在決定要做之前必須先考慮所要面對


▲死神臨頭，眞是禍不「單」行！


▼在DA下繪製的怪物戰鬥動畫

的後果。至於語音的部份，製作小組並沒有在默示錄中加入此功能，因爲目前的許多遊戲都以語音作爲噱頭，但事實上並沒有做到一定的水準，只是白白佔據了寶貴的硬碟空間而已，製作小組認爲這種作



▲怪物揮砍鐮刀的畫面。

法與他們的理念相衝突，也因此才略去這一部份。

日式與美式RPG之爭

默示錄在 Demo 展示出來的時候，給一般玩者的感覺是十分偏向美式 RPG 的感覺，與目前中文自製遊戲市場一片日式 RPG 的風潮大不相同，筆者對這一點感到十分的好奇，而製作小組也表達了如下的意見。事實上在一般人的眼中，日式和美式的 RPG 大略是有如下的分野：日式 RPG 是單線劇情、人物的成長與升級推動了遊戲的進展；而美式 RPG 則是多線劇情，主要以解謎來推動遊戲，對人物的各項屬性、技能有較嚴謹、詳細的設計。但這種兩極化的分野也正在逐漸消失中，日式的 RPG 在多年的研發後已開始向美式的 RPG 看齊，追求更多變的情節，最大的差異性是機器背景的不同，日式 RPG 原本就是在遊樂器上發展的；而美式 RPG 的發源地是紙板遊戲和目前使用的電腦，在適合的機種上發展適合的種類本就是必然的趨勢。同時默示錄製作小組的成員在接觸美式 RPG 的經驗上也比較豐富，所以製作小組才決定製作自己



▲施展火球術回擊敵人。

比較擅長的 RPG 類型，而不是迎合目前市場的走向。



結語

默示錄是一個新興工作室的首次出擊的作品，同時也是漱波公司第一個代理的中文自製遊戲，所有曾投注心力的人都對它懷有相當的希望。不論如何，一個遊戲的優劣是要等待遊戲上市的那一天才能由玩者來證實，讓我們期待那一天的來臨吧！



漢堂天外飛來大獎中獎名單公佈如下：

一獎：光碟機一部
劉明盈（高雄市）
王威仁（台中市）
王信雄（臺南縣）

二獎：音效卡一套
陳恒儀（台北市）
徐銘鴻（台北市）
黃一中（嘉義縣）
林欣達（板橋市）
雷朝明（高雄市）

三獎：全彩卡一套
鄭年松（臺北縣）
陳建富（臺中縣）
張人豪（臺南市）
賴　佑（彰化市）
陳政義（新竹縣）
吳大松（高雄市）
王泰源（屏東縣）
王西正（苗栗市）
黃晉升（嘉義縣）
陳招福（彰化市）

四獎：
GAMESTAR 搖桿一支
林慶宏（彰化縣）
蔣政霖（臺北縣）
林文鴻（中壢市）
吳明峰（高雄市）
黃家彥（臺北縣）
陸榮吉（新竹市）
黃永霖（板橋市）
王建明（雲林縣）
郭睿明（臺中市）
林鴻祥（臺北市）
夏李男（花蓮縣）
楊政峰（台北市）
簡芳彥（台北縣）
謝志昌（花蓮市）
吳旭暉（新　店）
余鑑州（台南市）
林英豪（台中縣）
陳兆傑（宜蘭市）
陳靖忠（板橋市）
陳伯宇（台中縣）
楊宗錡（臺南市）
蔡國河（中和市）
馬逸羣（高雄市）
陳信宏（高雄市）
葉士鳴（高雄縣）
黃建強（台北縣）
吳明蒼（台中縣）
李永元（台中市）

五獎：滑鼠一支
斗六市余宗民等 50 位

六獎：中文遊戲一套
高雄縣林宗展等 200 位

七獎：
天外休閒衫一件
桃園市張世宏等 200 位

特別一獎：
軟體世界雜誌三期
鄭世東（台南市）
甘濠瑞（台北縣）

特別二獎：
新遊戲時代雜誌三期
高雄市黃騰弘等 20 位

特別三獎：
電腦玩家三期
臺中縣謝奇政等 20 位

驚奇獎：
風塵三俠一套
臺北縣黃天帆等 300 位



正宗 **獵鷹出擊**



在月黑風高的夜晚 緊急命令！緊急命令！海獵鷹戰機準備出擊
咻一直入雲霄 一發現敵蹤 一鎖定一轟！正中目標！漂亮!!
這不是只有在夢中才會出現的畫面，只有獵鷹出擊，你不僅可以
，駕馭一流的戰鬥機，還可以指揮優良的海艦機動部隊作戰。

遊戲特色：

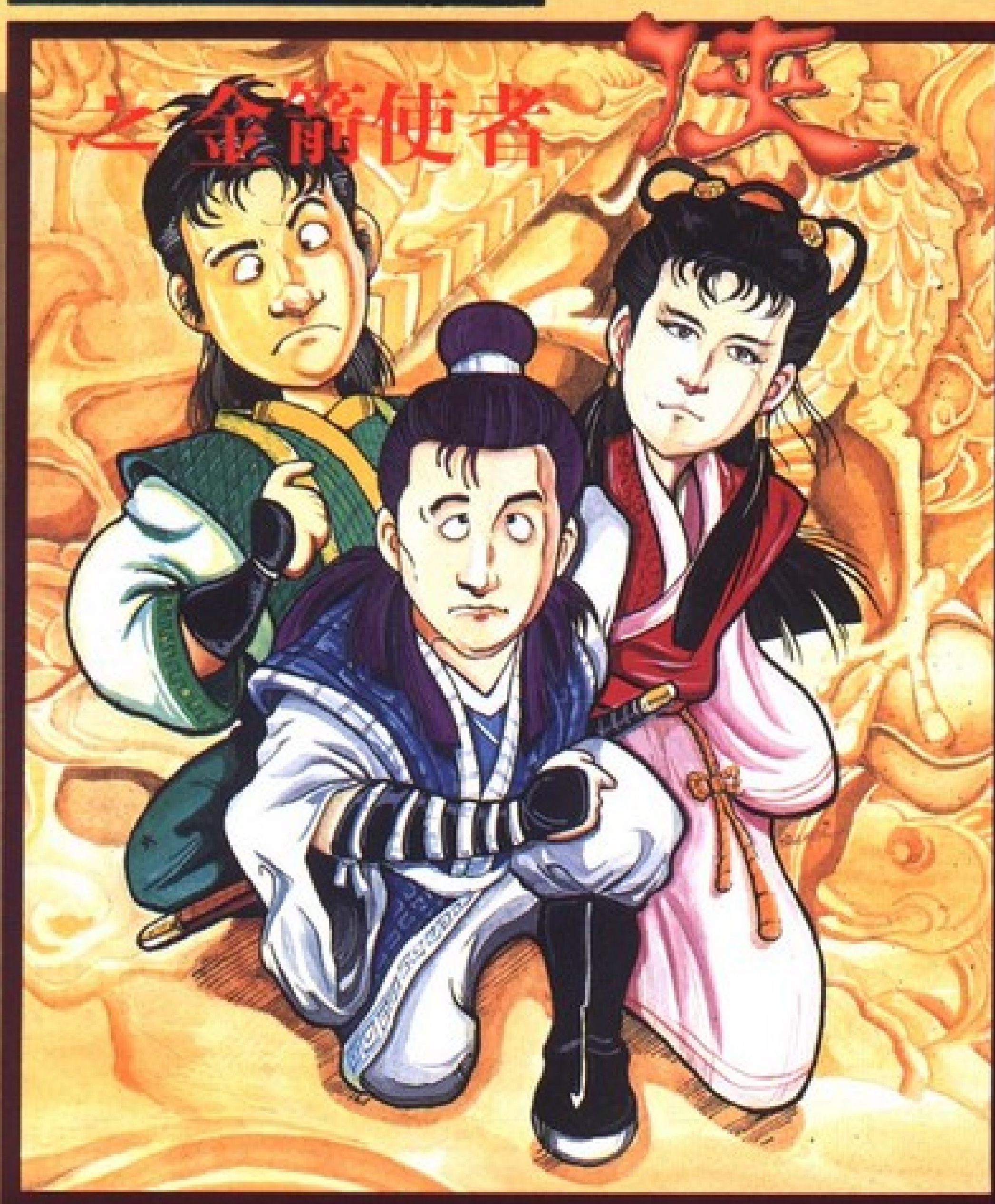
△擁有 VSTOL 和 VIFFING 等精密飛機模型。
△真實的日夜交替景象。
△集合所有的武器，包括： Rockeye 坦克殺手和雷射導航飛彈。
△遊戲由淺到深。
△可同時進行四個任務。
△模擬指揮官操縱電子空戰系統。
△控制艦隊、戰車、軍隊完成空運任務。
△利用特殊效果照亮地面，搜尋敵蹤。
△致力於飛行或攻擊時，可由電腦執行飛行任務。





風塵三俠

之金箭使者



幽默、逗趣的三名年輕人初入風塵江湖，
各有缺點却都好打抱不平，
人心的險惡在他們面對之下成了笑鬧的話題，
現在他們無意中得到了兩支金箭，
在好奇心的驅使下四處找尋線索，
却不知已成爲奸人陰謀陷害的對象！



- 主角、敵人完全採用可愛的ＳＤ造型。
- 遊戲全程配合音樂及特殊音效，保證生動活潑、與衆不同！
- 首六千套全新書型外盒包裝，賣完爲止！

火車大戰略

西元二十一世紀初，人類的過失，爆塵遮蔽了太陽……
舊文明消失……
地球的新冰河期揭開了序幕……
新文明展開……太陽被遺忘……
二十八世紀，「維京邦聯」獨佔縱橫全球冰原的鐵路資源，
爲了利益，他們不計一切除去對手！
你——身負著能讓太陽重新照耀地球的神聖任務，但是「維京邦聯」
將會破壞阻撓你的行動。
所有的策略、戰爭、交易、生產，與火車息息攸關，火車就是你的生命！



你的使命



一讓太陽重現！

＊冒險

駕駛火車通行全球，藉著龐大的鐵路網探索冰雪地球，找尋回歸太陽的秘密。

＊策略：

千噸級的火車最多可加掛百節車廂，包括液罐車、活動監獄、種植的溫室車廂、機槍與飛彈車廂和牲畜車廂等二十餘種可從事生產與戰鬥。還可以率領防衛隊及長毛象群，並使用大砲、派遣步兵在冰天雪地中打仗。

現已推出，　切勿錯過！



致命武器走私迷離懸案奪你性命！
暢銷警察故事系列原作者——
吉姆華爾(Jim Walls)最新創業力作！
全新的故事！全新的創作組合！
電影互動式冒險歷程！
海陸追緝弒親仇人！







藍色警力 是你唯一的答案

1983年6月14日星期二晚上十點，警官約翰萊恩夫婦在家中慘遭謀殺。兩名被害者在案發現場均已氣絕身亡，全身佈滿彈痕。現場沒有發現任何疑犯，但萊恩夫婦的獨子傑克奇蹟式地倖免於難。



你扮演新任機車巡警傑克萊恩，在父母雙雙被謀殺的10年後，線索有如神助般地一一浮現。現在你跟父親的老搭檔李勒一起追查這些線索，在過去惡夢無法揮去的此刻，正義與私相報負之心僅一線之隔，你是否會讓挖掘到的事實逼使你跨越這道正義之線？



遊戲特點

★全程數位動畫，全由專業演員擔綱。

★快速六角形圖形指令界面，讓你在步步危機的辦案過程中輕易存活。

★提示警察偵查程序讓你無礙地辦案。

★數位音效及動態背景音樂提供你臨場血脈噴張的刺激感。

★警察生活的真實再現：偵查、逮捕犯人、槍戰。

TSUNAMI

電腦休閒世界

智冠科技有限公司

親身體驗尼吉曼梭贏得世界冠軍的辛苦歷程，但請別忘了安全帽……

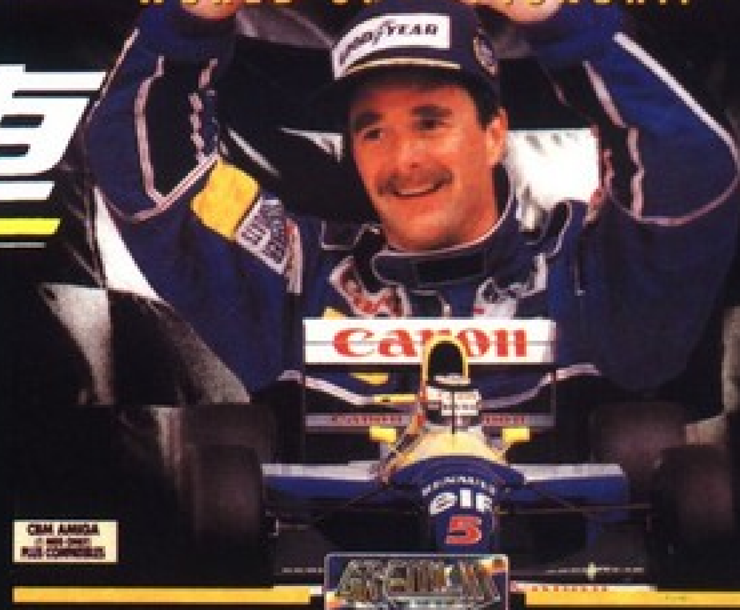
熱愛賽車的您是否想成爲 GP 大賽史上的傳奇，贏得世界冠軍的頭銜？

第一次接觸到賽車便立志要成爲賽車高手，十歲即開始正式參加比賽的尼吉曼梭，在賽車生涯當中並不是很順利。他曾因意外而差點喪命；曾爲了籌措比賽經費而賣掉房子，最後卻血本無歸。但他並沒有因此而退縮，反而愈挫愈勇，終於創造出一連串的佳績。

熱愛賽車的您是否想成爲 GP 大賽史上的傳奇，刷新尼吉曼梭的記錄，贏得世界冠軍的頭銜？名聞全球的賽車手和世界頂尖的賽車遊戲製作小組攜手合作，一同帶領您進入 GP 大賽的領域。

F1 NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

熱血賽車



☆駕駛最新型賽車參與1992年世界巡迴賽，向威廉斯車隊挑戰。
☆特聘世界冠軍賽車手尼吉曼梭個別指導賽車技巧。
☆突破速度的極限，贏得16場正式比賽。
☆引擎數位音效和超高解析度讓您身歷其境，
享受賽車帶來的快感。
☆賽前可先參加駕駛學校，學習各種賽車技術。

適用：386/486機型
顯示：VGA彩色螢幕
操作：鍵盤／滑鼠／搖桿
音效：音效卡／羅蘭卡



電腦休閒世界

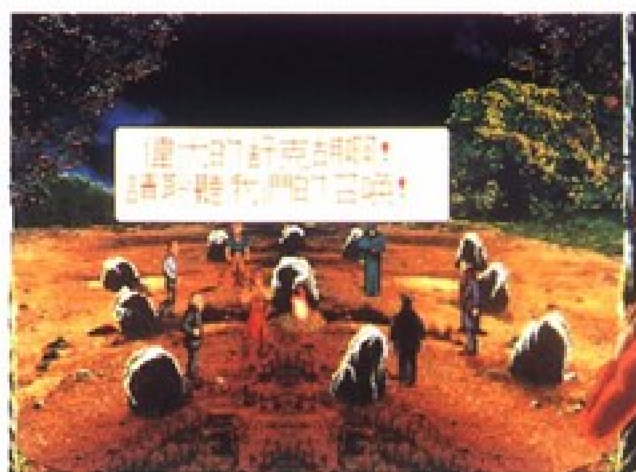
魔影哈雷

克舒胡之召喚冒險

西元１８３４年，當哈雷彗星劃過星夜時，英國科學家波仕金卻意外的發現位於美國新英格蘭州伊斯茅斯的某一神祕地點，觀察到天上的星星呈現出完全怪異及險惡的景象，他是此一罕見現象的唯一目擊者，也因此而變得精神錯亂。兩年後，波仕金死於倫敦一所收容所的門閂後面；隨著時光的流逝，他的記載及研究報告也隨著遭人淡忘…………



西元１９１０年，身爲年輕的英國天文學家約翰．派克的你，深受波仕金學說的影響，在獲得英國科學研究新聞報社經費的補助下，你在哈雷彗星出現前三天抵達了伊斯茅斯，準備一展身手調查這件迷失離奇的事件：〈魔影哈雷〉會讓你陷入一個極度恐怖的宇宙空間，你除了要調查有關對邪神克舒胡景仰的超自然事件外，還必須在三天三夜的時間內去解救世界，以免受到其詛咒的威脅，因爲當哈雷彗星再度劃過天際時，克舒胡及古老天神將會回來統治世界。



在伊斯茅斯這個漁村，你會遇到４０位以上的村民，他們的個性甚至隨著遊戲進展而轉變。他們所提供的線索，會自動記錄到你的筆記本上，讓你隨時翻閱。在這個引人入勝的冒險遊戲中，你會探查超過１００個晝夜分別構圖的全螢幕畫面，利用熱鍵或遊戲圖標去完成所有的任務。你是否可以破解克舒胡的詛咒，遠離哈雷的魔影呢？





機　型：IBM PC AT
記憶體：560K
顯　示：VGA／MCGA
作　業：需硬碟約8MB空間
片　裝：5.25″ 1.2M磁片
操　作：鍵盤
音　效：魔奇音效卡／聲霸卡／其他相容卡

電腦休閒世界獨家代理

首創六國語言版本

像這樣的遊戲
每76年只能出現一次……

SHADOW OF THE COMET

來自專家的評語：

☆撰寫魔影哈雷相關文章時，還眞的要全心投入，想分心去玩遊戲都很難。

歐洲電視合權威個人專欄評論家--Violet Berlin
英國CTW周刊 April 5th 1993

☆魔影哈雷猶如一顆寶石，應受每一位動畫冒險遊戲迷一玩，是個值得一買的電腦遊戲。

英國PC Zone雜誌
推薦分數87%

☆魔影哈雷是一個令人慎慮及情緒起伏不定的動畫冒險遊戲。

英國PC Review雜誌

☆一個氣氛令人震撼的遊戲，適合任何程度的玩家。

英國PC Home雜誌

☆科幻大師Lovecraft的推理氣氛表露無遺，將再次帶動戰慄的風潮。

英國PC Format雜誌

建立一個理想的國家並不容易，首先你必須抵禦外侮，消除犯罪，提供百姓好的生活環境及工作條件，最終要以提昇人民生活品質爲最高目標。在此，你這位殖民地的最高行政長官如何去日理萬機，從事建設、規劃，並要抵禦敵人的攻擊，這實在是極大的挑戰。然而只要你肯用心，好好地了解每一種建築的功能，滿足人民基本的需求，並建立起一支防禦武力，你終將能獲得最後勝利。



● 拓荒之前，
先聽取長官簡報

建議你多參考顧問們的報告，光靠一個人主觀的統治是不行的，要想成功就必須能多採納別人的意見才行，獨裁專制者往往都是没有好下場的，切記！切記！



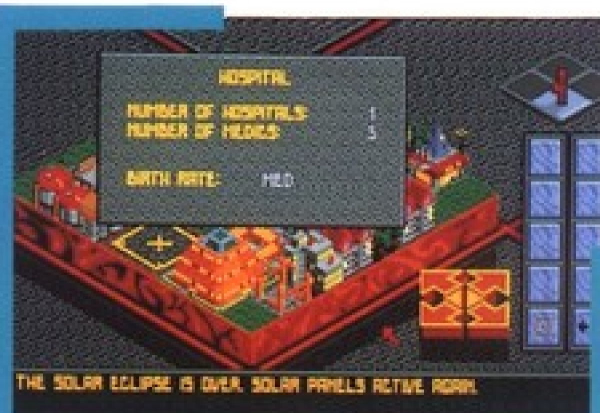
心・得・篇

作者 A.S.G

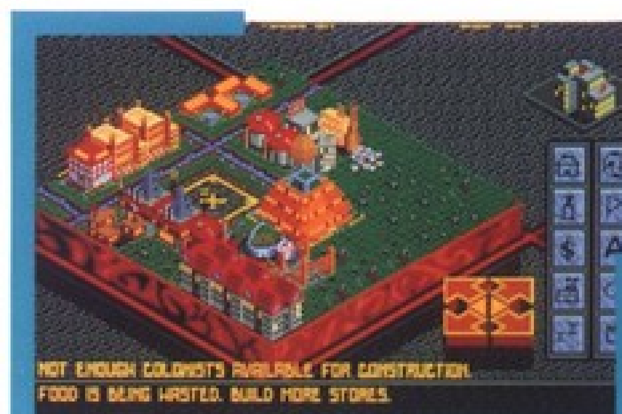
壹 供應人民基本生活需求

你的人民需要空氣以供呼吸、食物以供充飢、電力以供維持生活、住所以供安居，所以如果不能滿足這四大需求，你的問題就大了。建立維生系統和氧氣供應站是要參考殖民地行政官員的報告，如果你的生產比每月消耗量少時便要消耗你的庫存量，這時便十分危險。一旦你的庫存耗完，則人民將因缺乏空氣而死亡，那你必須快點建立新的氧氣供應站。必要時你也可利用醫院將出生率調低，以防不幸，特別是當螢幕出現 O_2 的圖形代表氧氣已用完時，一定要盡力防止這種情形發生。

食物及電力供應資料均顯示在殖民地行政官員報告上，



● 警報解除，請大家
繼續「增產報國」！



糧食過剩，趕快建倉庫吧！

當每月消耗量接近每月生產量時，你就必須先行建立新的水耕室或發電廠。食物不足會在螢幕出現刀叉圖形，這時你可藉貿易買入食物解決困難（如果市場有食物可買的話），而電力不足會出現燈炮圖形，那除了預先預防也實在没辦法可想，反正不要等缺乏才想改善，那就來不及了。

人民的居所擁擠程度顯示在精神學者的報告上，觀看人口密度可知，當接近100%或更高，代表你必須建造更多的公寓以供百姓居住。這可不像台北的無殼蝸牛一樣，沒房子可以睡馬路，在一個殖民星球上，沒有房子住或住得太擁擠都會發生社會問題。搞不好不滿的人就會上街頭示威，或者乾脆找刺客來暗殺你，那可就不妙了！

貳 提昇科技水準

當你在低技術水平時，你的各種設備及武器大都缺乏效率而且消耗較多能源，十分不經濟。因此你必須投入大量的人力、金錢及設備去改良發明，這不僅影響你的殖民生活及工作環境，更將影響你的防衛武力的戰力，十分重要。

像水耕栽培室如果研發出新的溫室則食物生產會加倍，太陽能電廠也比太陽能電板多出一倍的發電量，而利用太空沼澤的植物來轉換新型氧氣的供應站，雖然佔地更小但效率卻不低。



● 蓄儲油糟，以儲備能源

因此，你必須在供應百姓基本需求之餘建立研發室、召集科學家，並投入金錢開發軍事武器，以及研發一般的生產設備，你投資愈多實驗室、人力及金錢，自然你的技術水準會提昇得更快。於是你會有先進的設備去從事生產，也能建立更有效率的防衛武力。如果不求創造發明而只是一味建設的話，你的發展一定有限，而且可能在敵人的高技術等級武器攻擊下慘遭滑鐵盧，不可不慎啊！

參 建立防衛武力

由於敵人可能在你發展一段時間後就派部隊來攻擊你，倘若你沒有適當的防衛武力，那你的下場將會十分可悲。尤其眼睜睜地看著敵人攻擊你的發電廠、氧氣供應站、指揮中心等重要設施時，那可就大勢已去了。因爲攻擊性武力像坦克及太空船需要武器、ore礦石，甚至油料三者的供應才能建立並展開攻擊。所以在你未設立礦場及化學工廠前必須先建立防衛武力。首先是雷達站，這將協助你及早發現敵人部隊，如果等敵人攻到你的發電廠後你才發覺，那就太遲了。

在敵人位置尚未偵側出來之前就須先派間諜去偵察，這種錢千萬不能節省。知道了敵人位置就能有效地配置雷達站，否則你必須在殖民地四周依據雷達索敵範圍來建立嚴密的雷達預警網。



● 偵測敵人位置

發現了敵人目標就要以雷射砲塔及飛彈發射器來組合防衛，因爲敵人可能採陸空兩路並進，所以要小心防範。飛彈因是人工操作且射程有限，最好安置在雷射砲塔內圍。雷射砲塔本身會自動轉向，因此如果要建立一群雷射砲塔的話，最好將其砲口固定一個方向



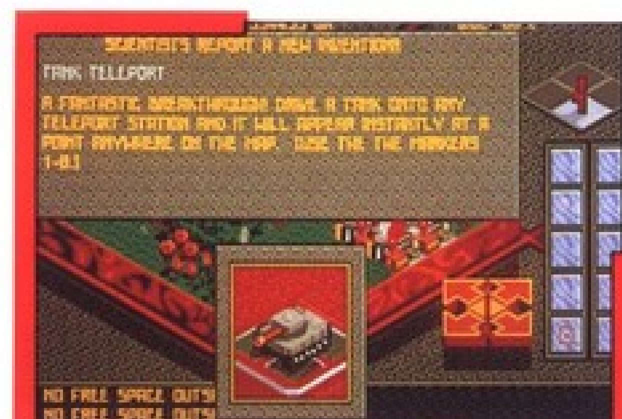
● 一般坦克，可供抵禦外侮之用

分配較妥當，否則同時轉向後而使敵人衝過就不妙了。當然也有第二代的產品，普拉斯馬砲有更大的威力和射擊效果，而新的HDX飛彈射程更遠，而且靠人工智慧導引。不過這些被動的防衛武力只是在攻擊性武力生產出來前的代用品，因此不論在攻擊或防衛還是以坦克及太空船的戰力較強。所以要想辦法開採礦石及油料，早日爲建立坦克及太空船努力。

肆 建立全能的攻擊武力

坦克及太空船皆需要ore金屬礦及武器配備，而這兩項分別由礦場及武器實驗室所提供。因此最好首先建立武器實驗室並招募技術人員以生產武器（也可用貿易取得）。然後再利用地圖畫面去探勘ore礦所

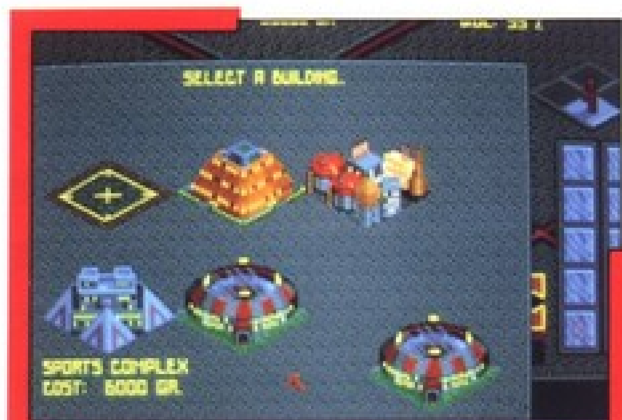
在，回到主畫面設下礦場及庫房後才能開始建立坦克或太空船建造場。如果要快則可先建庫房，然後用貿易買進所需原料（但是市場上可不一定有貨，或者可能價格太高了）。



●發展高性能武器

建造場也同樣需要技工來從事生產，而坦克雖用不著油料，但太空船卻需要油料才能飛行。因此也必須先建設化學工廠及油庫，自然也要選對地方，產量完全看蘊藏量及技術人員的數目而定。太空船加油需要發射台，因此以油礦為主來建設化學工廠與油庫後，太空船建造場及發射台則必須緊靠油庫才行。

由此可知建立攻擊性武力實在是需要長時間的投資，所以在發展中需要先建立防衛武力以保護你的基地不受敵人摧殘。等攻擊坦克或太空船建好，除了可以攻擊敵人城市，也可用來擊毀進攻的敵人以防衛殖民地。事實上坦克及太空船對敵人武器的防衛效果，比雷射砲塔飛彈好得多了。



●建體育場，推展全民運動

筆者有一次眼見敵人坦克逼近發電廠，趕快設置雷射砲塔，結果它老兄一擊未中反倒被敵人消滅，我好不容易弄來一部坦克，當場就把對方消滅。所以固定的武器實在是不如機動武器強（除非以數量取勝，不知投資划不划算）。

但在攻擊敵人城市時（必須先由間諜探出其位置才行），不要零星投入，等你有五、六十部坦克加上一、二十架太空船之後再一鼓作氣殺進去，敵人想活也難了。零星投入只會被各個擊破而自取滅亡，數量有時是比質量重要（你不見二次大戰德國虎型坦克在遭遇一大群美國雪曼坦克包圍也是孤掌難鳴）。

伍 靈活貿易

你的財政三大收入是地球在前四年的補助金、貿易所得及徵稅三種。有限的補助金也只是協助你開創基業之用，以後還是得靠自己。徵稅要看人口，人口少就不大有用，而且徵多了老百姓可會不高興的。貿易則是買空賣空，你可在物價低時買進，物價高時賣出，賺取差額。但是先決條件是必須有足夠的庫房去儲存，正所謂屯積居奇（奸商是也）！

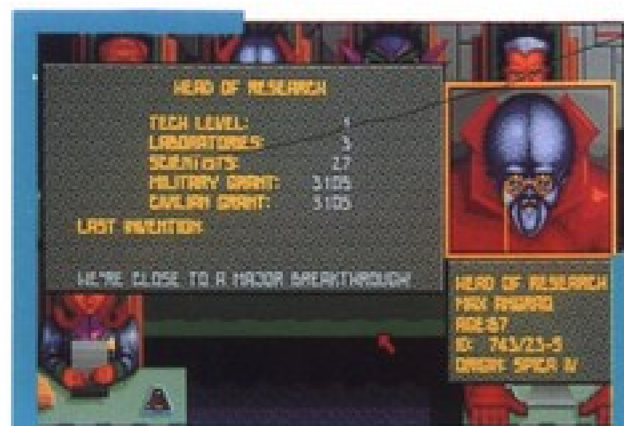
但為了充實收入，也顧不了那麼多了。可買賣的物品有寶物（這一項無法生產）、武器、工業產品、ore礦石、食物、油料等。其中除了油料需油庫儲存，其餘皆是用庫房儲存，因此擴建庫房是基本的財源廣進之法。食物是必需品，通常會有剩餘，可是市場上價格不高，也不容易有買主。油料、礦石、武器、工業產品都需設廠生產，而除了工業產品是專為貿易外，其他三項皆為製造坦克及太空船的原料，剩餘也不多。寶物雖無法生產，但價格可自十幾元至300元，是最好的生財工具，只要遇到低價就趕快買進，但一定要有高價的買主才能賣出。每種物品的單價不同，所佔空間也不同，有的雖不貴但極佔空間，那就不是生財之道。儘量選擇不佔空間又能賣得好價格的商品，其次就是工業產品，廣設工廠生產，它的價格一般在30元左右，數量多時比徵稅賺得多哪！

陸 顧問報告

●查看星球目前的建設成果

隨時注意顧問的報告，特別是殖民地行政官員針對各項生產的分析。凡每月消耗量接近每月生產時必須先行建設以免不足，不要等警告訊號出來才去做，那就太晚了。必要時可降低出生率以避免供需失衡，或以採購來應付，但是空氣、電力都是買不到的，要特別小心以免匱乏。至於精神學者報告中的各行各業人口分析、人口密度、出生率、死亡率、犯罪率、士氣等資料皆十分重要。本遊戲就是要提昇生活品質，

而生活品質和士氣及犯罪率有重大關係。另外研發部首腦可以告訴你發明的技術等級，及



●發展科技，要量力而爲

目前的需要。好好注意顧問報告可以使你更能掌握施政方向。而工業技術人員的補充是提高生產的不二法門，一定要注意！

柒 提高生活品質

當生活品質達到80%是一項重要指標，那時地球當局會頒給你一個榮譽獎章以鼓勵你，那也代表你可以進入下一個單元了。影響生活品質的因素有許多，詳述於后：

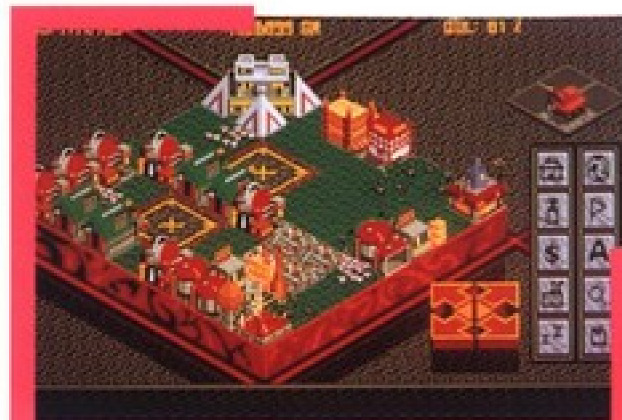


●各式建築物，任君挑選

1 犯罪率：隨著人口增加，供應條件不足或政策的失措皆會使犯罪率上升，降低犯罪才能提昇你的士氣及生活品質。

2 士氣：士氣會受犯罪率與生活條件不足、戰爭失敗等諸多因素而影響，找出因應措施提高士氣，才會有高生活品質。

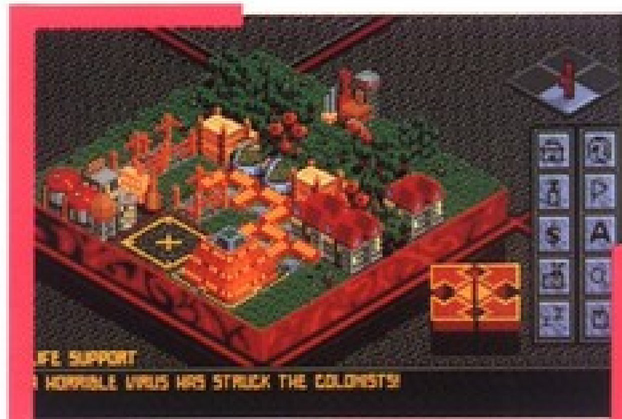
3 戰鬥：戰鬥失敗會使士氣下降，也會導致生活品質下降，因此好好規劃戰鬥，徹底消滅敵人就能提昇生活品質。


●看！多壯觀的建設成果

4 殖民地規模：有組織的建立殖民地，使其發展壯大，則人民會更有安全感，生活品質也會提高。

5 人口：人口愈多，則大家愈能分工合作、投入社會公益事業並共享資源，都會使人們生活品質更形提高。

6 死亡率：良好的社會治安及醫療會降低死亡率，不論是因疾病或犯罪或敵人攻擊，低死亡率能使人民的生存更安全，生活品質也更因而提昇。



●發現病毒入侵，趕快發展醫療！

7 徵稅：稅金愈重人民愈不高興，使你的百姓高興的方法就是減稅，如果還能維持其生活供應，自然生活品質便會提昇。

8 殖民地配置：殖民地愈有規劃則人民生活愈舒適。清理殘骸並適當地配置各項供應設施，生活品質便會提昇。

9 環境：工業帶來污染噪音等問題，如何應用科技使生產與環保並重，保持一個好的工作環境及維持生態平衡，你的人民會更舒適並提昇生活品質。



●日蝕期間，電力不足，請節約能源

捌 結論

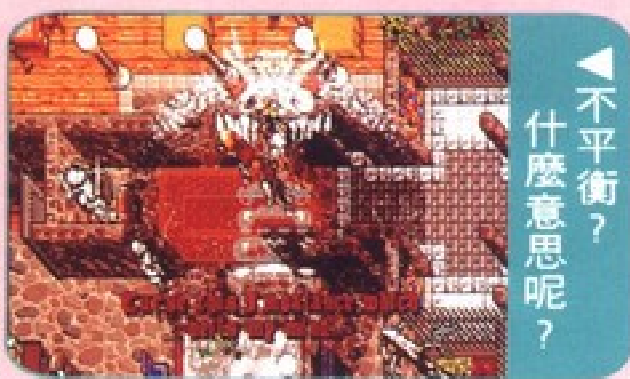
要打敗敵人贏得勝利並不難，但若要把你的殖民地建成一個理想國可眞不容易，你必須有所規劃，供應百姓足夠的生活所需，建立軍隊保護人民，妥善運用資源來使大家的生活更好。

在這其中，建築的規劃並不難，但是油料及礦場因蘊藏地並不一定，所以可能會影響你的整體規劃。事實上有些工業區可能會與你原有的構想相去甚遠，因爲你除非全面探勘完土地，否則無法知道工業區將分佈何處。

因此最好先分區規劃，等發現了礦物或油料再作一次調整規劃。但記住早些發現敵人並加以摧毀，然後你才能安心建設而不受騷擾。祝福你早日拿到榮譽獎章！

蛇島世界中，和索沙利亞長年隔絕，於是發展出了與索沙利亞完全不同的知識與美德的系統。蛇島豐富的魔法資源、各式的魔法藥材，造就了蛇島極高的魔法水平，舉凡攻擊、防禦、傳送、召喚…等等，就連脫衣服都有專屬的法術。在月暈鎮你應該已經見識過了。

在美德方面，由於秩序和混沌兩大勢力的長年對抗，在此地的最高境界，就是把原來互相制衡的兩個勢力轉變爲相輔相成的平衡（Balance）狀態。然而，在失去守護神的平衡族群是十分勢微的，北方的白色民族－－猿怪族（Gwani）是屬於平衡的生物、蛇杖（Serpent Staff）是平衡類的武器。



◀不平衡？什麼意思呢？



創世紀VII第二部
巨蛇之島
冒險手札之三

／LOR BEN

Gustaico的實驗

逃離了Mountain of Freedom，回到法庭。屋內空無一人，伙伴們並沒有像以前一樣在門口等我。該不會以爲我出不來，散夥了吧？不過我目前只想回旅館好好休息一下。整理一下我的裝備，便走出法庭。來到旅店，Dupre正一個人喝著悶酒。過去和他們聊聊吧！

Dupre一見到我，高興極了：「別人都叫我不要等了，從來沒有人能打得過迷宮裡的法師，想不到你還是出來了，你是怎麼辦到的？」我指著背上壞掉的黑劍，Dupre亦同時會意過來：「算了，不談此事。在這幾天內，村內有了很大的變化。另外，我還有一個好消息呢！」「喔？什麼好消息？」「哈！先賣個關子，我想讓Iolo告訴你可能更好一點。」「對了！說到Iolo，那其他人到哪去了呢？」「最近Iolo成了Gustaico的助手，雖然他的魔法知識不是很多，但他的認眞令Gustaico十分賞識。Boydon到Flindo的雜貨店打工去了，幾天來他和Bucia走得很近，我想找到Bucia應該就找得到他。Shamino還是老樣子，找他喝酒他不要，跑到森林打獵去了。」出了旅店，就近到Bucia的店裡找Boydon，謝過Bucia多日的照顧，Boydon歸隊後，三人便往西邊的森林找Shamino去了。

在城門口不遠處，遇到Shamino。乍見老友，Shamino幾乎說不出話來：「哇！想不到你眞的回來了。太好了，我這邊有三樣好東西和一個消息，你想先知道哪一個？」「別開我玩笑了，有什麼新聞快告訴我吧！」「是這樣的，在你被關進地牢後，我曾經去找Frigidazzi想了解一下迷宮內的情形，Frigidazzi告訴我，對Mage Lord的判決她非常抱歉，但她也

無能爲力，只能祈禱你有一天能逃出迷宮。她交給我一封信、一對耳環和我們要的冰魔法卷軸，喏！就是這些東西。」S-hamino 把東西遞給我。「我從沒想過我還能將它們轉交給你。我想它們對我們日後的旅程中將會十分有用的。和她對話中我感到她是眞的喜歡你的，快看看她給你的信寫些什麼吧！」在看過 Frigidazzi 的信後，大致上了解了事件的一切。由於 M-age Lord 的關係，她不能再見到我了，希望這份卷軸和耳環能多少彌補她的過錯。我將卷軸抄入我的魔法書內，戴上耳環，耳邊傳來一陣深沈的聲音，像是有人在問著什麼？但我並不太懂其中的意義。

回到 Gustaico 的實驗室，途中經過了 Ducio 的工具店，詢問老闆 Ducio 看他能否修復我的黑劍？Ducio 看過我的黑劍後，認爲我的黑劍並不能照一般的劍一樣修復，不過他聽說 Gustaico 有一個叫 Flux Analyzer 的東西可以修復像這樣的魔法劍。

再向西行，Iolo 正和 Gus-taico 研究魔法，而且 Kane 也在。原來 Kane 來找 Gustaico 希望能找回他們的一個被閃電打到而失蹤的伙伴 Edrin。在實驗中 Gustaico 的助手 Moretgro 不慎被閃電擊中也失蹤了，於是 Iolo 幫忙 Gustaico 繼續研究。

這幾天中，Iolo 替我說了不少好話，Gustaico 亦逐漸對我有了好感，願意和我談話。我先詢問了有關修理黑劍的事，Gustaico 告訴我只要在 Flux Analyzer 啓動時，將黑劍置入，則黑劍就能自動修復。不過他的 Flux Analyzer 在很久以前就被偷了，多年來他也一直找不到。

接著和他討論他的研究，Gustaico 告訴我 Moretrgo 失蹤的事：「那天我和 Moretrgo 在地下室做閃電的實驗，突然一道閃電下來，我還來不及反應 Moretrgo 便失蹤了，在他的位置上取而代之的是一座祭壇，我想這祭壇一定是來自北方的某個神殿。」Moretrgo 帶我們到他的地下室去，果然在原本空無一物的地方，多出了一個祭壇。在我要向 Gustaico 學些法術時，他認爲救人要緊，希望我能先幫他救回 Edrin 。



◀石壇？從哪來的，以前好像沒有。

救人的事我當然義不容辭，Gustaico 告訴我幾天來他和 Iolo 研究的心得，閃電有三種顏色，分別有三種能力——傳送、交換和改變物體的本質，他們的研究只剩最後也是最危險的步驟，那就是顏色和功能的對應關係。

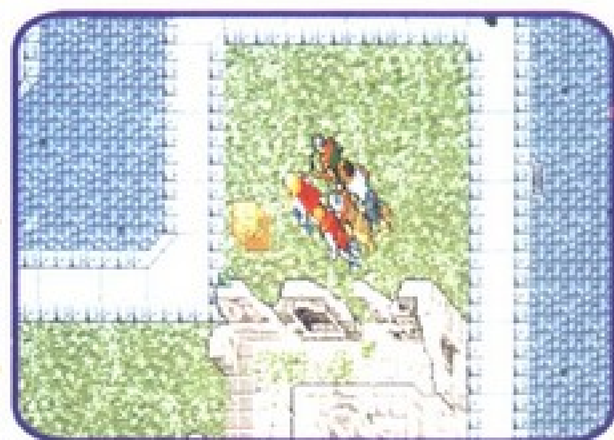
自從 Moretrgo 失蹤後，他也一直不敢再做第二次了。在聽完他的解說後，我接過一個能引發閃電的能量球，一行人重新組隊，便往 Moretrgo 位於村子西北方的實驗台走去。將能量球放在鐵箱上，轉緊繩軸，一時烏雲密布。扳動台上的拉桿，召來各種閃電打在實驗的物體上，Iolo 幫我記下每種閃電的功能。

「好了，我們已經知道所有閃電的功能，可以向 Gustaico 交待了，收工吧！」在我拉完所有的拉桿後，Iolo 說著。我放下了繩軸，突然能量球不堪衆多閃電的打擊，而爆炸了！天空一道閃電向我直劈，我只覺全身麻痺，眼前一白，恢復知覺時已經被傳送到實驗台南方不遠處。

「還好，我還記得路！」我慶幸著，回實驗台找回所有的伙伴。回去向 Gustaico 報告實驗的結果，Gustaico 聽完後，要我和 Fedabiblio 商量救回 Edrin 的對策。到對面的魔法學苑找 Fedabiblio，他要我先看看他的水晶球之後再說。

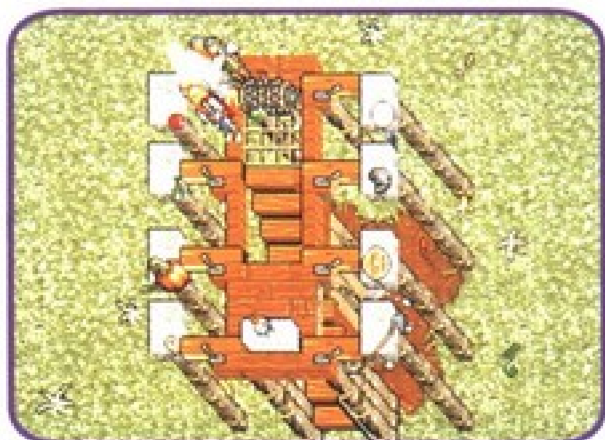
水晶球中，先是 Edrin 的身影，倏地雷電四起，Edrin 避無可避——中！綠色閃電？啊！那是改變本質的閃電。原來 E-drin 根本沒有失蹤，他只是變成了鸚鵡，沒人知道罷了。

回去告訴 Gustaico，他給我一個能引發綠色閃電的綠能量球和一個鳥籠，用鳥籠抓住鸚鵡拿到實驗台，照著上次的步驟把鸚鵡放在閃電下方扳動拉桿，Edrin 終於變回人形了。和 Edrin 談話，他告訴我變成鳥兒的心情和他在夢中見到一位美女…等等。但這些我倒是沒什麼興趣，反正找回了 Edrin，



哈！抓小鳥我最拿手了，可以烤「鳥仔巴」了！▶

Gustaico 的實驗也算完成了，



◀實驗開始了，小生怕怕！

Gustaico 總該有時間教我法術了吧！（然而我卻沒想到這位美女在我往後的旅程中亦曾經受她幫助，但這已經是以後的事了）回去找 Gustaico 向他報告喜訊，他送我一面代表無限知識的眞實之鏡（Mirror of Truth），還免費教我不少法術。

被遺忘的城堡 Furnace 城

我已經有了魔琴和冰法術（Chill），Julia 再也沒有理由阻止我。花了些錢向他買了鑰匙，我們用鑰匙打開封印，進入了地下城。地下城的迷宮並不複雜，在鼠人的巢穴中（圖一①處）Iolo 一路彈著魔琴，我們安全通過了第一關。並在



火之鑰匙，幹啥用的呢？▶

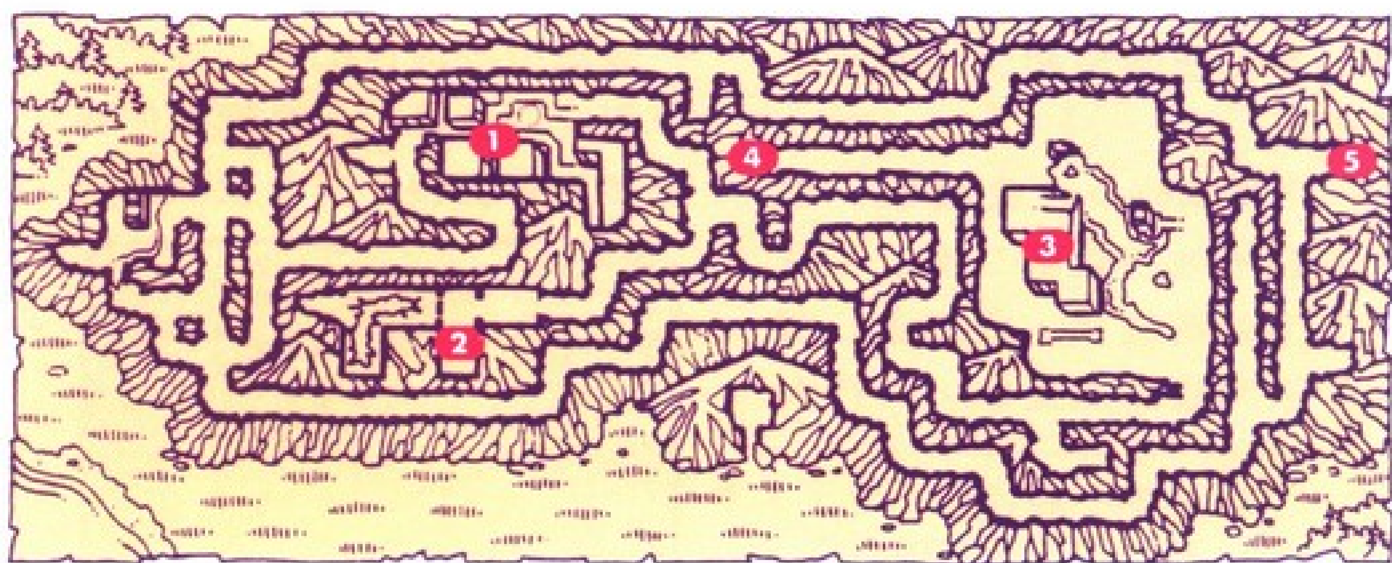
④處找到了樓梯離開。

一下樓梯，大伙兒立刻覺得酷熱難當，在我施展了冰沁術後，一道冰力場包圍著我們，才能繼續前進。向南來到一座吊橋，對面有一個魔怪和他說話，他名叫 Zhellkas 並告訴我這兒曾是一座大城市，後來不知怎麼地所有的魔怪都睡著了，現在整個城中只剩他一人在等待著一位傳說中的勇者來拯救他們。



◀ Phosphor 是巨蛇之燈的燃料。

伙伴們在經過僧侶島之後，就一致認爲我就是那位傳說中的英雄。但我自己還是不能確定，只好告訴他我會盡我的能力幫助他們。Zhellkas 同意讓我進城，並要我參加一個測驗以確定我是否就是傳說中的英雄。答應他後我們便進城了。



圖一：鼠人巢穴

1. 鼠人巢穴
2. 墓室
3. 守衛塔
4. Furnace 城入口
5. 封印入口

在澡堂內一具枯骨中，找到了一把閃閃發亮的火鑰匙，看來很重要，但不知有什麼用。澡堂北方的圖書館中，大部分的書都已殘破不堪，但我們還是找到了許多有用的資料：如城中蛇燈的燃料是一種叫 Phosphor 的藥材、火鑰匙的使用法等等。在

▼又發現一把鑰匙。



神廟中，找到了一只永恆之杯，喝掉裡面的水，杯子還會自動注滿。

衆人向東到了競技場，拉起東邊的正門進入競技場，當我們四處參觀來到場中時，正門竟自動關上。原本沈睡中的機器人一湧而出，一場大戰後，競技場東北方的門自動打開，取得了通往公園的鑰匙。在公園中另一具枯骨上，找到了書



▲誰的蛇牙？別浪費了！

中所說的另一半鑰匙——冰鑰匙和一個通往 Monitor 的蛇牙。用開鎖術打開通往北方的門，找到了 Zhellkas 所說的火柱和冰柱。照著 Zhellkas 的指示，我觸



◀冰火蛇柱！測驗要開始了。

摸著火柱，整個人被傳送到一個不知名的地方。測驗開始了！

我先選擇東邊的門，Dupre 在此把關，他和我玩個遊戲，規則很簡單，只要用鎚子打死十隻土蟲。遊戲中 Dupre 不斷引誘我去看他的「寶藏」但都被我回絕了。打死十隻土蟲後，我被傳回原處。再選北方的門，Iolo 告訴我他找到了一個紅色月之門可以讓我回去，「我回去後，那 Guderian 和 Batlin 怎麼辦？」「別擔心了，這些會有人應付的。快！和我一起進去，離開這裡吧！」我一聽 Iolo 這麼回答，心想其中必定有詐，眞正的 Iolo 決不可能放下 Gwenno 自己離開的。

在我一再表示我不回去的決心後，Iolo 便自己進入月之門走了，而我又被傳回原地。最後進入西邊的門，在和 Shamino 談話之後，我必須在兩個按鈕中選擇其一，不用考慮當然是救人，按下北邊的鈕。我被傳回火柱之前，Zhellkas 亦前來祝賀我通過了測驗，並給我一只代表傳說英雄的巨蛇戒



◀又通過測驗了，哈！好簡單！

指。（要通過測驗，三個隊員問話的答案，一律是NO。如果你測驗失敗了，當然也就證明了你不是傳說的英雄，不能再測試第二次了。但 Zhellkas 會要你去尋找一個魔法杯，只要將永恆之杯拿給他看，一樣可以得到巨蛇戒指。）

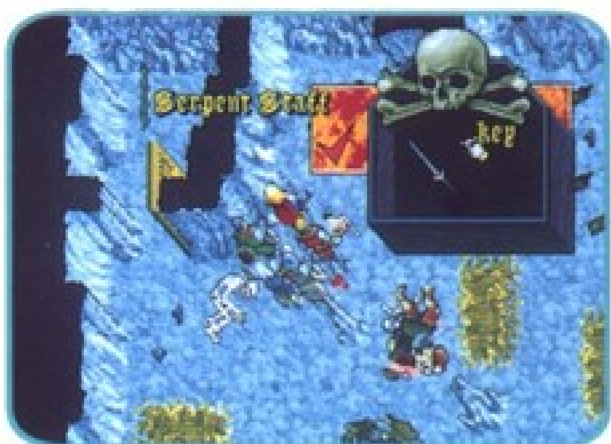
通過測驗後，再向 Zhellkas 要求離開 Furnace，Zhellkas 答應幫我打開通往 Monitor 的通道，並約我在城門口見面。臨走前，先到神殿，照著圖書館中書上的說法，將冰、火兩把鑰匙放在巨蛇神殿的祭壇上，兩把鑰匙瞬間合而爲一，可以打開神殿北邊通往巨蛇之門的門。回到城門口，Zhellkas 已經在等我們了，和他說話，他幫我打開



神奇的祭壇！▶

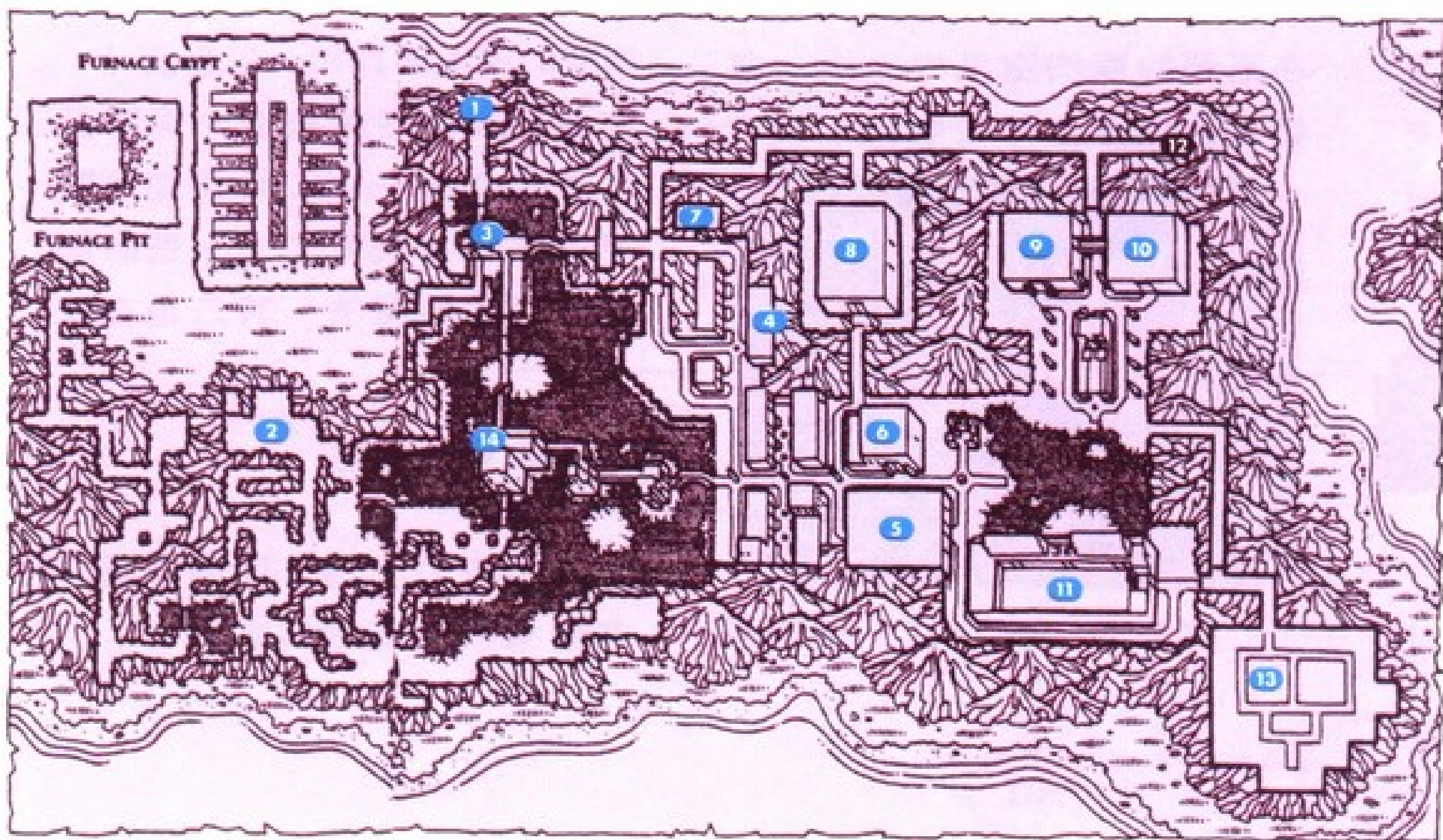
南方的鐵門，一行人便離開 Furnace 進入巨魔山區。

在巨魔的倉庫中，我們在一個巨魔管理員身上找到一把倉庫的鑰匙，用鑰匙打開倉庫，得到了一把巨蛇之杖。看來是個十分特別的東西，而且攻擊力也不錯，我們決定把它帶走。



▲攻擊力強，又能使敵人中毒的蛇杖。

在東方找到了出口，啊！終於又回到巨蛇本島了。



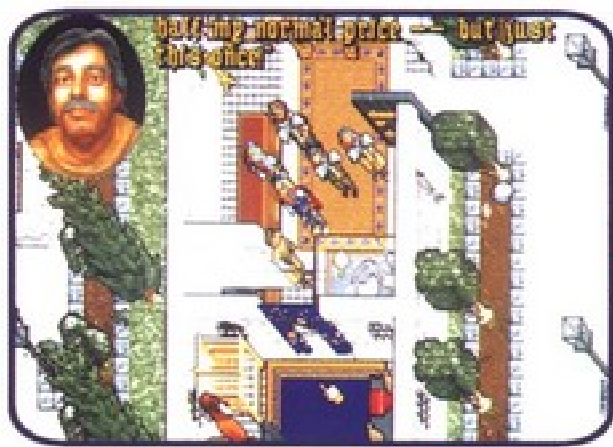
1. 入口處
2. 巨蛇之杖
3. 守衛台
4. 酒店
5. 公共澡堂
6. 圖書館
7. 武器店
8. 神廟
9. 皇宮
10. 巨蛇神殿
11. 競技場
12. 地下墓穴樓梯
13. 魔菇公園
14. 守衛塔

圖二：Furnace 城全圖

再訪 Sleeping Bull

回到巨蛇本島，我最想了解的莫過於Silverpate的蛇顎和他的蛇牙。一行人再次來到Sleeping Bull旅店。正好店主Debra的另一個兒子Wilfred回來了，原來他出外去調查他父親Angus的死因，並已查出他的殺父仇人正是Batlin。這下心知不妙，原來Silverpate的蛇顎傳到Argus的父親時，就被Batlin搶走了。難怪他們兄弟兩都不知道蛇顎的事，看來要找到Batlin更是難上加難了。「哈！這不正好嗎？搞不好咱們會在黑暗道碰面哩。」Shamino總是那麼樂觀。我在心中禱告著：「但願如此了！」

再到幼鹿城找Delin，將Freli的家書交給他。Delin非常高興，那次物品一律半價優待。

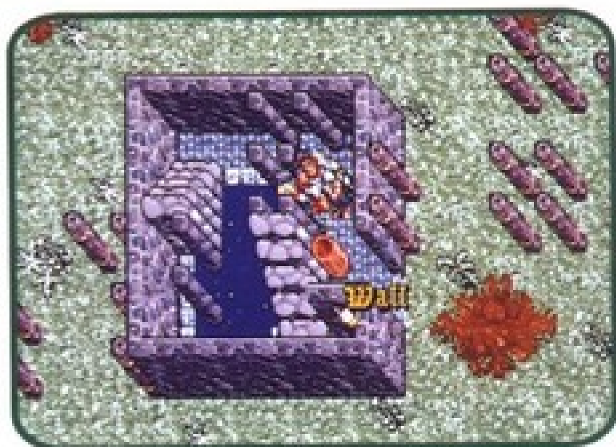


◀半價優待！
僅此一次。

再來，我們的下一站應該就是前往北方森林繼續追查Batlin的下落了。根據Scots的地圖，北方將會十分寒冷。我們在補充些必需品和禦寒的衣物後，便往北方出發。

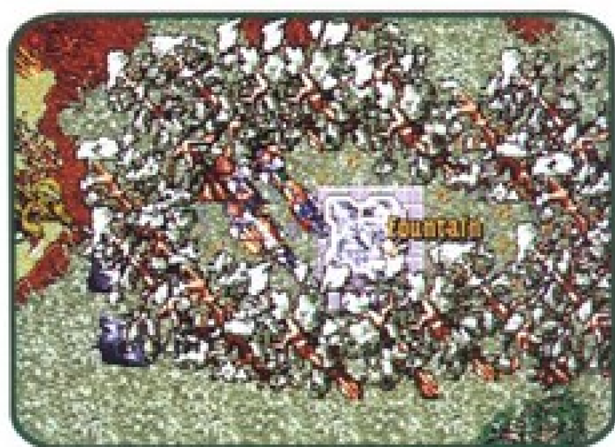
夢世界的探險

順著巨蛇之道一路北上，途中經過一座碉堡。在東面的牆上，我們找到了密門進入。



◀哈！密門在此，
被我找到了吧！

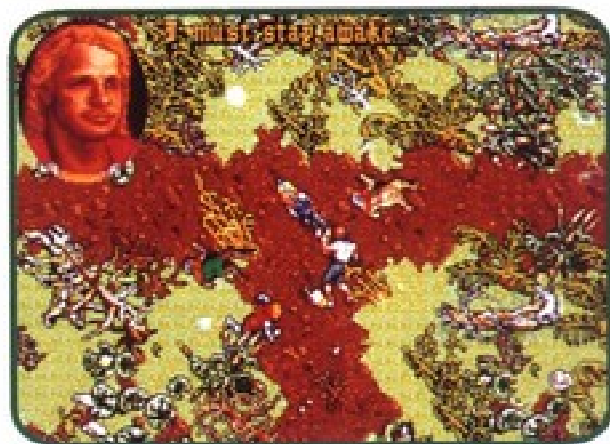
走過西邊的木橋，衆人找到了一座泉水，原來這就是僧侶島圖書館中「秩序神殿之旅」一書中的第一站——聖泉。衆人



◀沼澤中竟然還有
這麼個世外桃源。

喝下泉水補充所有的體力後，繼續向北來到果雷沼澤（Gorlab Swamp）。此爲傳說中魔法所保護的禁地，也是通往北方的唯一通道。雖然不太願意，爲了追查Batlin的下落，也只好冒險硬闖了。

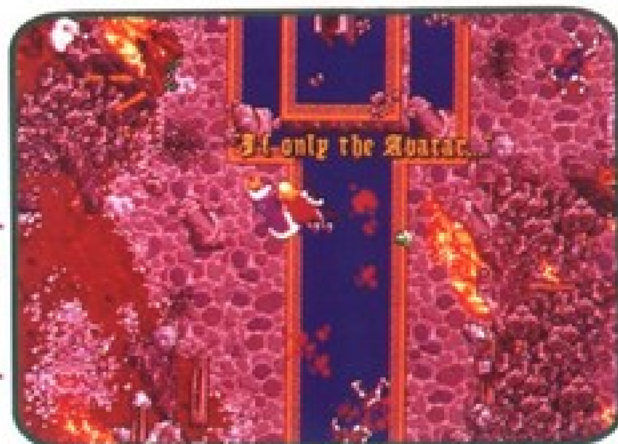
一進入沼澤，衆人被包圍在沼澤的魔法空氣中，不一會兒大伙兒便全部被催眠了。



◀糟糕！
誤中魔法！

醒來時，卻身在一座神殿之前，身上也只剩下勇氣之盔、水晶之花和眞實之鏡。進入神殿，竟然遇見了Thoxa，她不等我說話，只是交待我要注意一種叫月之眼（Moon's Eye）的東西便匆匆離去。「喂！…」「這到底是那裡？」「我怎麼會在這邊？」「我的伙伴們呢？」我喃喃自語著。不知不覺來到了Lord British的皇宮。我實在不敢相信，Lord British的皇宮竟然成了一座廢墟？！和

天啊！這是
不列巔王城嗎？▶



Lord British對話後才知道，原來我正在夢世界中。任何人的夢在這裡都是相通的！而且蛇島因天氣和地質的不穩定，已經引起了索沙利亞一連串的大地震，看來我的速度要加快才行。

再次戴上Lord British爲我準備的魔法護具和一把無箭弓，在夢世界中四處逛逛。從睡野牛旅店中Byrin的口中得知離開夢世界的方法有二：一是破解果雷沼澤的魔法，其二是在夢世界中死去。爲了通過果雷沼澤看來我只能選前者了。

在夢世界的西北方，我遇見了 Edrin 的「夢中」情人 Siranush ，並得知一切魔法的根源



來自於「已故」的巫師 Rabindrinath 的妖術，而且只有他的夢水晶（ Dream Crystal ）可以破除他的魔法。正因他已經死去，所以我無法用一般的方法「殺死」他。但我若擁有代表勇氣、愛和知識的三件聖器，那麼他將會死於自己的邪惡力量之下。向她問明 Rabindrinath 的住處後，便動身到西南方的城堡去了。

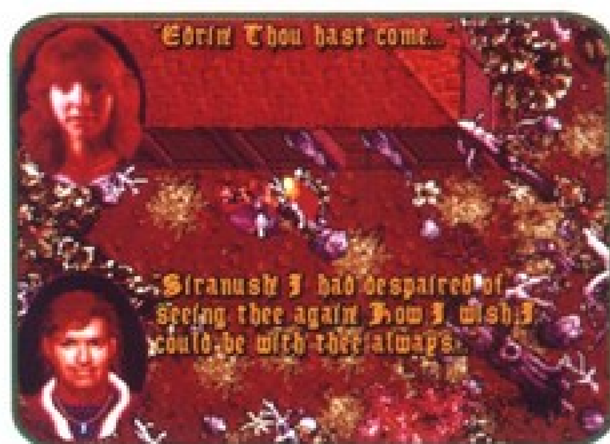
來到城堡的大廳， Rabindrinath 和我說了些奇怪的話後，立即發出了一道我從沒見過的咒文，正不知如何應變，忽然從勇氣之盔產生了一道保護力場，咒文失效， Rabindrinath 見狀急忙離去。從南方的門經由餐廳、廚房，到刑房內和巫師說話。他又發出一道咒文，但

◀ Edrin 的夢中情人 Siranush 。

所有的魔法能量又全被我的水晶之花吸收了，巫師咒罵著離開。

拿走刑台上屍體身上的鑰匙，使用鑰匙打開大廳北方巫師臥室的門。巫師氣急敗壞地使出最強的一道咒文，但又全被我的眞實之鏡反彈回去， Rabindrinath 當場死在自己的咒文之下。使用巫師身上的鑰匙，打開他的藏寶室取得了夢水晶，將它拿回給 Siranush 。夢水晶的能量將會破除 Rabindrinath 的妖術，夢世界也將不復存在，當然這也意謂著 Siranush 和 Edrin 將永不再見面了。

Edrin 火速趕來見 Siranush 最後一面，一串「生離死別」之後， Siranush 犧牲了他和 Edrin 的一段戀情，給我一串巨蛇項鍊後，爲我破除了果雷沼澤的魔法，衆人在沼澤中醒來。「唉！看兩人依依不捨的樣子，或許我又做錯了。」（夢世界



▲ 割捨不下，柔腸寸斷！

的起始處純屬機率，可能會和筆者不一樣。對付邪惡巫師 Rabindrinath 的「原則」是「動口不動手」。）



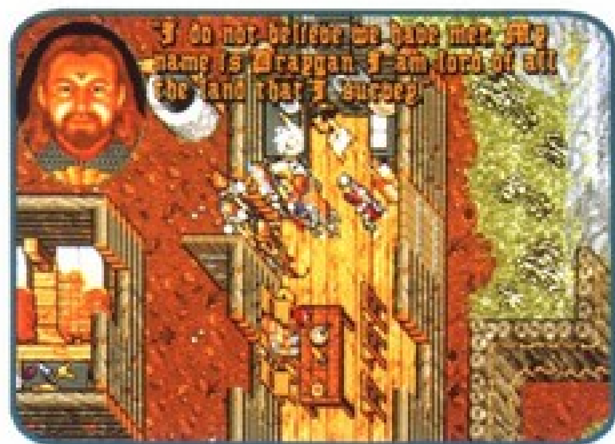
圖三：夢世界全圖

1. 火焰神殿
2. 競技場
3. 感情（ Emotion ）神殿
4. Ensorciv 的夢
5. Lord British 的夢
6. 睡野牛旅店
7. Cantra 的夢
8. Batlin 的夢
9. Siranush 住所
10. Rabindrinath 的城堡
11. Stefano 的夢

自然之旅－－北方森林

衆人火速通過果雷沼澤，眼前的一大片原始森林就是著名的北方森林。衆人來到（ 0'S ，

66'E ）處有幾戶有人居住的木屋。當我要和他們的女佣 Beryl 談話時卻被他的主人 Draygan 阻止了，和 Braygan 說話他只向我吹了一大堆大言不慚的話，便離開了。



◀大言不慚的 Draygan。

我們繼續四處探險，進入木屋北方的山洞中，此時 Beryl 追了上來，並向我說了 Draygan 的一切罪行。原來 Draygan 和一行人航海到北方森林來尋寶，到達目的地後，他不但燒了船並殺了所有的人，想要獨占全部的寶藏。而現在的 Beryl 也被他軟禁在木屋中，處處受到監視。



◀Draygan 狠毒的手段。

「為何沒有人反抗他呢？」「沒有辦法呀！他全身有魔法保護根本不怕刀槍，所有曾經反抗他的人都被殺了。我想現在我們唯一的希望大概就只剩一種叫 King's Savior 的植物了，它有很強的麻醉力。只有在 Draygan 睡著時我們才有下手的機會。你可以去找有森林大師之稱的 Morghrim，他是個面惡心善的人，他也許可以幫你們找到 King's Savior。」Beryl 回答著。事不宜遲，大伙兒馬上調頭往西方森林去找 Morghrim。

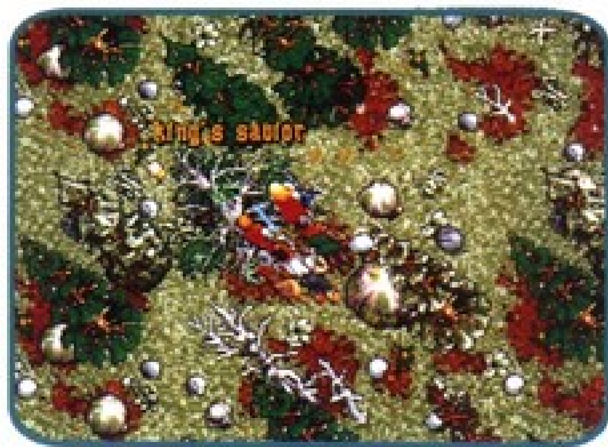
在（2'N,79'E）處找到了



◀面惡心善的森林大師。

Morghrim，他對生物的知識不但令我嘆為觀止，而且還有和動植物溝通能力。他大致說明了森林中的概況，使我得到了不少資訊。原來 Draygan 偷了他的 Heart of Elerion 使他的能力大減，當然這個魔力球也就成了 Draygan 的力量來源。另外，森林中的另一個威脅就是密獵者 Hazard 無節制的狩獵行動。而 King's Savior 則生長在西方森林西方很多草菇的地方。

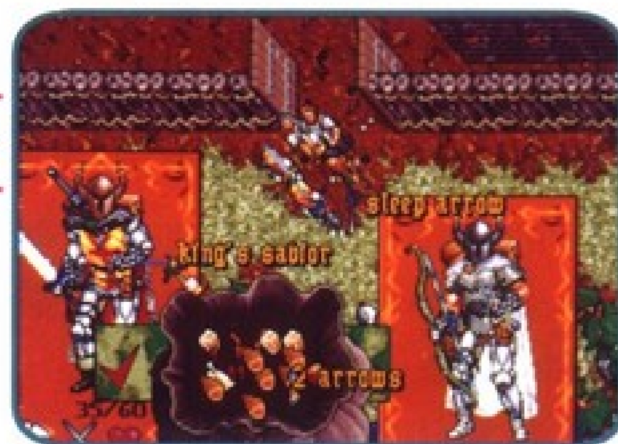
眾人來到了森林西邊，果然在草菇附近採到許多 King's Savior。回程中，經過了密獵者



◀哇！好多 King's Savior 多採些回去。

（Trapper）的木屋（17'S,28'E）。本來想和他談談狩獵的問題，但在二樓看了他留下的字條，得知他已經到北方去了。字條中提到有關玻璃劍的事，原來我的玻璃劍掉到北方森林，和森林中的松果調換了。

回到 Beryl 的住處，Beryl 教我製作催眠箭的方法。我借了幾支她桌上的弓箭，把 King's Savior 搗碎後塗在箭頭上，做成



製作催眠箭。▶

了幾支催眠箭。再來當然就是殺 Draygan 了，Shamino 把催眠箭上了魔弓躲在牆角。

當 Draygan 從房間出來時猛然發箭，Shamino 果然不負眾望，一箭即射中了 Draygan。Draygan 未及反應，眾人一擁而上，同時 Beryl 從屋內跑出來，手中的匕首直刺 Draygan 心坎，此時 Draygan 因藥力發作動彈不得，終於一命歸天，Beryl 也報了殺夫之仇。Beryl 謝過我們後，便前往西方森林去投靠 Morghrim。

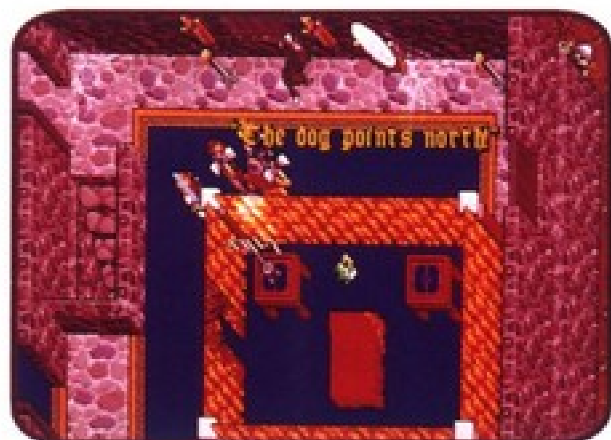
不久 Morghrim 得知 Draygan 的死訊，立刻趕到木屋。我搜查了 Draygan 的屍體，並找到了 Orb of Elerion。將它送還 Morghrim，他送給我一支獵犬之笛，它可以召喚一隻兇猛而且具有追蹤能力的 Doskar 獵犬。

狡猾的 Batlin

從 Cantra 失蹤至今已有多

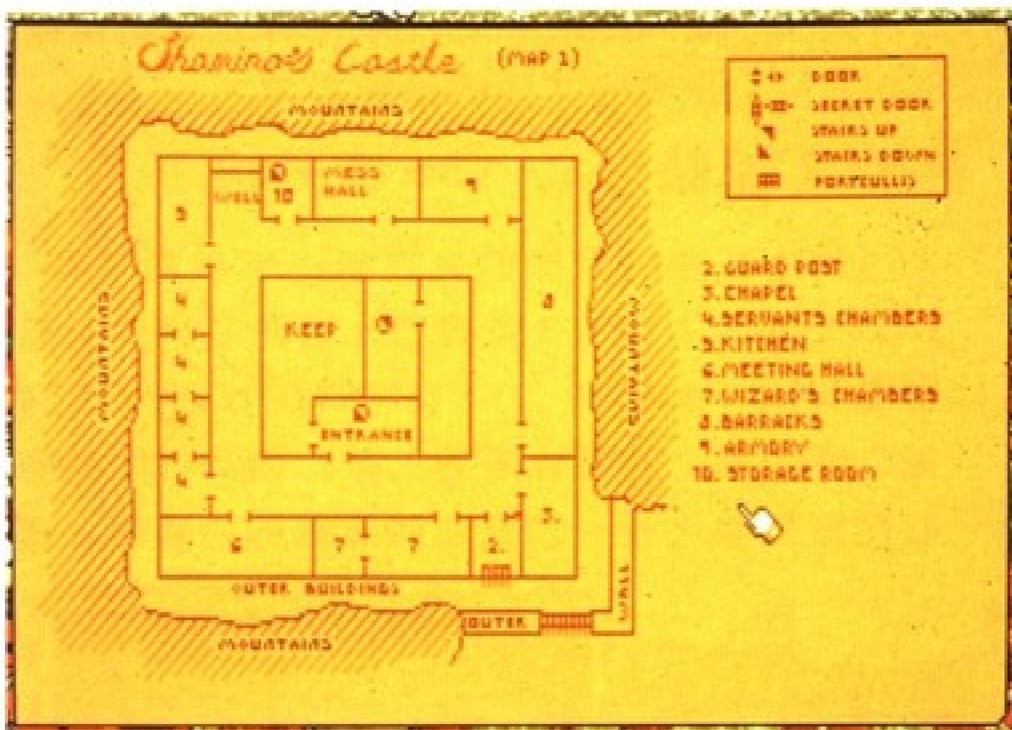
日的時間，我想她大概是凶多吉少了，但我還是不願放棄任何追蹤 Batlin 的線索。讓 Doskar 獵犬聞一聞 Cantra 的木劍，牠便領著我們一路向東，（基本上，獵犬的個性懶懶的不太聽使喚，所以叫獵犬追蹤最好的方法就是先叫一次獵犬，得知方向後自己先走一段路後，再叫出獵犬看看方向對不對）最後來到一座看來已經失去昔日光輝的古堡。

「唉！」Shamino嘆了一聲，「想不到一去就是二十年，我終於又回到了我的王國——沙米諾城堡。雕樓玉砌今猶在，只是我所思念的妻子－Beatrix 皇后如今不知是否安好？」



◀少小離家老大回；景色依舊，人事已非。

Shamino 爲我畫了張城堡的簡圖：「這是我當年離開城堡時的地圖，希望它没有改變太多。如



圖四：沙米諾堡簡圖

果 Batlin 正在裡面，我想我們最好不要從正門進入，記得在西邊的山區兩棵樹幹中間有一條密道，我們可以殺他個措手不及。」Shamino 領著我們走向西邊的山區，在（2'N,79'E）西面的山壁中找到了密道。

通過密道後進入城堡的倉庫內，來迎接我們的只是 Beatrix 悲傷的鬼魂。當年，年輕的國王Shamino 離開家園尋求冒險。如今，皇后 Beatrix 鬱鬱而終，而Shamino 也就成了一個負心漢。Shamino 帶我們由兵營北面的密門進入操控室，把所有的拉桿向下扳打開所有的門鎖。

先環顧一下外城，Beatrix 先後在軍械庫、巫師臥室和禮堂中出現，訴說著Shamino 離開後王國的慘變，並攻擊我們。Beatrix 獨守空閨二十年，最後含淚而亡，叫她怎能不恨？對於 Beatrix 的攻擊，伙伴們不約而同的只是舉盾抵擋火球，並不予以反擊。如果這樣能稍解她的恨意的話，我想是值得的。Beatrix 攻擊幾次後便離開了。

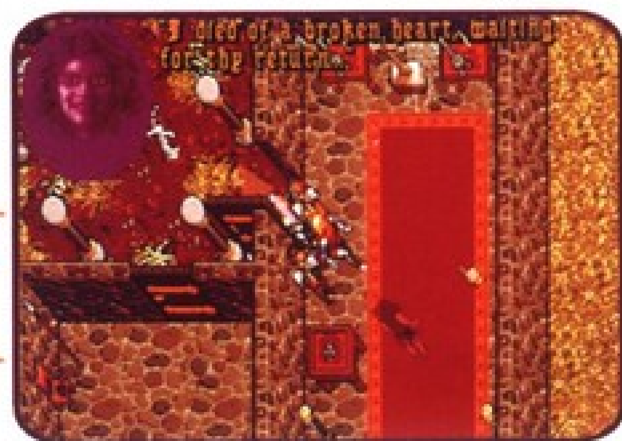
最後在獵犬指引下，我們進入內城。一進到大殿，即看到了 Batlin 的得力助手，也就是引起我和紅巫師一場大誤會的魔怪——Palos。對於 Batlin 的手下，我自然不用客氣，一聲令下 Doskar 獵犬便向 Palos 疾撲，一場大戰一觸即發。

Batlin 往北方去了嗎？▶追吧！我眞是天生勞碌命。

樓上的 Batlin 聞聲，趕到樓下來。一見到我，Batlin 又露出那猙獰的笑容：「哈哈哈…老友，你又慢了一步。Cantra 已經死了，而我也收集到了所有的混世魔王（Bane）。我要到守衛者那邊領賞去了，你慢慢玩吧！我和 Palos 還有正事要辦哩！希望還能再見到你，哈哈哈……。」「又是 Blink 法術，唉！」從 Batlin 的話中，他好像在收集一種叫 Bane 的東西呢！不知又在搞什麼花樣。但不論是什麼，還是先到樓上看看吧！至少把 Cantra 的屍體交給 Harnna 也算有個交待。

一上樓，就看到 Cantra 的屍體，眞是慘不忍睹。還好此時僧侶們派人來把 Cantra 的屍體帶回僧侶島了，要不然我還眞不知到 Harnna 看到她女兒時會怎樣呢！耳邊的巨蛇耳環又傳來了一陣聲音，提醒我要注意月之眼，那到底是什麼東西，眞的那麼重要嗎？伙伴們繼續搜查 Batlin 的房間，Doskar 聞了地上 Batlin 的項鍊後向北方直吠。哈！這大概是 Batlin 倉皇離開時掉落的吧！想必 Batlin 已經跑到北方去了。

經歷這一番漫長而激烈的戰鬥後，我暗自發誓：「等著吧 Batlin！有了這個耳環，無論天涯海角我都可以追到你。Rotoluncia 的恨、Angus 的仇，如今 Cantra的死，這筆血海深仇，我會一一向你要回來，很快的…。」



陸空戰將 完全攻略 上



陸空戰將任務簡報

飛行員 ★ VINCENT PAN
代　號 ★ MAVERICK

●CASE1●

任務傭主－毛利塔尼亞政府

任務地區－NOUAKCHOTT

任務背景－毛利塔尼亞（MAURITANIA）是位於非洲東北部的一個貧窮國家，由於長期的饑荒使得人民的生活十分的困苦，也因爲貧窮而使得政府日趨腐敗，官員包賭包娼以及賄賂官員的事情處處可見。同時，毛利塔尼亞也出現了，如土匪般的反對勢力(HERCULE)，多年來不斷的在國際上打擊毛利塔尼亞政府，另一方面卻又向人民散佈不利於政府的消息，幾乎逼得毛利塔尼亞政府走投無路。近來，叛軍更變本加厲的搶奪紅十字會所援助的糧食，並阻止運送隊伍的行動，然後再指責政府無能，使得毛利塔尼亞政府陷入隨時被飢餓的人民推翻的危機。

地區概況－該地區僅有少數拙劣的防空武力及由少數三流飛行員所駕駛的米格二十一及幻象2000型戰機。

任務建議－對空中目標建議儘可能使用機砲攻擊，一方面可加強射擊的技巧，一方面可減少成本開銷；對於地面武力，建議使用飛彈先癱瘓其防空雷達，使敵方地面炮火無法攻擊，再以自由落體炸彈處理其他的地面目標。

任務1 ■護送C-130運輸機

此次任務的目的是先在第一導航點（RENDEZYOUS）和C-130會合，再將其護送至第二導航點（CARGO DESTINATION）。在到達第二導航點之前將會遭遇二架幻象2000的攔截，在危險解除之後，請立刻將運輸機送達第二導航

野貓中隊全體隊員肖像



點。在C-130全部降落後，請立即轉向到第三導航點（NOUAKCHOTT）。到達第三導航點之後，即可轉向回到野貓基地。

任務2 ■ 攻擊叛軍地面設施

在起飛之後，請立即向第一導航點（NAV-1）飛去。在到達第一導航點之後，立刻轉向目標區（TARGET），此次的目標爲地面上的大型建築物，包括一個雷達站、一座儲油槽、一座指揮所以及二座地面掩體；請各位首先以雷射導引炸彈炸掉敵方在地面的雷達以癱瘓其防空武力。在摧毀地面所有的建築物後，請轉向第二導航點；在到達第二導航點前，將會遇到二架幻象2000的攔截。在敵機被擊落後，即可返回基地。



正要降落的F-16

任務3 ■ 護送任務

此次任務的目的是在簡報後，立即昇空攔截二架米格21，將他們擊落後立刻去PRIMARY OBJECTIV-E 護送由PHOENIX駕駛的C-130到基地，在返回基地的途中，將會遇到二架敵人的幻象2000，請將他們擊落，並把C-130安全送回基地。

過場劇情

由於VIXEN在毛利塔尼亞的最後一個護航任務中，未經授權就把毛利塔尼亞的機場的所有建築物以C4（塑膠炸彈）給炸個精光，所以向來就十分注重紀律與服從的STERN指揮官自然是十分震怒，把VIXEN狠狠地〞削〞了一頓；同時，也給她一個十分嚴重的警告。

●CASE2●

任務中間人－MUHAMMED

任務地區－伊斯坦堡（ISTANBUL）

任務背景－GLOBAL石油公司和TRANS-WORLD石油公司，是目前全世界最大的兩家石油公司，兩家公司也常常爲了生意上的一些競爭，而在公開的場合針鋒相對，甚至在暗中都各自聘雇傭兵，去破壞彼此的重要設施，也使得這個不安的亂世由於GLOBAL和TWP這兩家公司的明爭暗鬥，又增加了一份不穩定的變數。

地區概況－本地區的空中武力有菜鳥級的MIG－29及SU－27，並不足以構成威脅。此外，本地區沒有地面武力。

任務建議－由於在這個CASE中只有一個任務，而且並沒有其他的地面防空炮火，因此建議在這裡練習你的空中纏鬥能力，儘可能使用機槍，減少飛彈的使用。

任務4 ■ 攔截任務

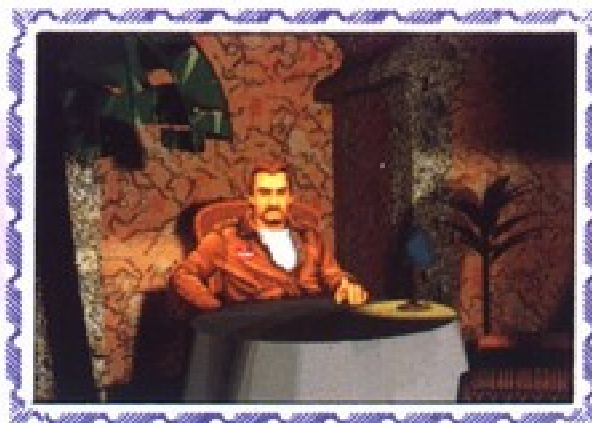
你的任務是起飛後立刻飛向TWP機場，將敵軍的跑道炸毀，以阻止一架正要降落的LEAR JET（裡面有 TWP的極機密文件），但是當你到達TWP機場的時候，VIXEN已經把LEAR JET變成一團火球了，因此你只要專心對付二架SU-27即可，至於地面上的目標就不用理會。之後，在回航的途中，你會遇上二架第二波攻擊的MIG－29，立刻使用M61A1的20mm子彈餵它們，將其擊落之後，請即刻返回野貓基地。



LEAR JET 遭到擊落

過場劇情

在回到基地後，由於VIXEN將LEAR JET給擊落，因此又再度引起STERN的震怒，憤而



狐狼中隊指揮官

將她逐出野貓中隊。第二天，在薛林酒吧中，經由JEAN PAUL和STERN的對談，你才知道雌狐－JANET PAGE已經在昨天被逐出隊門之後，立刻加入了向來惡名昭彰的狐狼中隊（JACKLS），在為達目的不擇手段的JEAN PAUL PRIDEAUX手下做事。

（註：狐狼中隊的組成分子大多是從前在野貓中隊任職，後因許多原因而被STERN開除的飛行員所組成的一支傭兵集團，其實力不容忽視，不但是不友善的朋友，更是可怕的敵人。）

●CASE3●

任務雇主－GENERAL MENDEZ

任務地區－秘魯（PERU）

地區背景－近年來南美洲的局勢十分的動盪不安，尤其以ANDES MALLORCA的形勢更是緊張，四周的鄰國更是對它虎視眈眈，經常聘僱了刺客想要謀刺該國的總統MENDEZ，同時MENDEZ又想要將南美洲結合成為一個聯邦，這又使得對他不滿的人更加對他痛恨，處心積慮的要除去他，其中就以秘魯的行動最為積極。

地區概況－本地區的空中武力以MIG－29型戰機為主，但還有少數的MIG－21型戰機，其他的地面武力除了ZSU－23－4之外，尚有薩姆六型防空飛彈車及T-72戰車群以及少數的小型防空砲陣地。整體上而言，本地區的武力並不足以威脅到你，但是請在面對地面目標時，務必先將地面上的防空炮火徹底癱瘓掉；而空中的敵機大多不會對你的飛彈攻擊採取反制行動，因此可以使用飛彈攻擊，但本人並不鼓勵。

任務建議－對地面上的機動部隊，請儘可能使用LAU-33 、MK－82及MK－20等價格低廉的武器去攻擊，除了節省開銷外，尚可練習對無導引性武器的使用技巧。至於對空作戰方面，本人還是建議最好不要使用飛彈攻擊，多加熟悉對火神砲的使用。

任務5 ■擊潰秘魯地面攻擊部隊

起飛後立刻朝向第一導航點PATROL AREA飛去，此時會有二架第一波防衛的MIG－29戰機，立刻用火神砲將它們摧毀，別忘了地面還有二台ZSU－23－4，建議使用LAU－3將之徹底摧毀；接著，請轉向第二導航點，即ARMORED COLUMN，此時地面共有六台T－72型戰車、兩台ZSU－23－4、一台薩姆六型飛彈車以及一台BMP－2，同時請將武器切換到LAU－3火箭上，首先一定要先把薩姆飛彈車摧毀，以解除你被飛彈攻擊的危險，再來請把二台ZSU－23－4除掉，最後再對無防空武力的T-72戰車群和BMP－2，使用火箭攻擊。除非火箭不夠用，否則最好不要換用自由落體炸彈攻擊以減少開支，在地面上的戰車群被毀過半後，基地會要求你回航，這時你就即可轉向回航，在回航途中，你會遇到三架MIG－21型戰機，不要懷疑，立刻用20厘米的子彈〞餵〞他們，在確定敵機全滅之後即可返回基地。



MIG-21遭火神砲擊落

任務6■
緊急昇空攔截秘魯空中攻擊部隊

在此一任務中，你將與ZORRO同行，目標是攔截三架侵入的MIG－29，以及第二波的一架MIG－21型戰機，請儘快將他們擊落，當敵機只剩下一架左右的時候，基地會發出求救訊號，因為有二架前導的MIG－29正為另二架要前來轟炸基地的MIG－21護航，因此你在第一導航點的任務完成後，請立即回到基地上空進行攔截。記住，儘可能在 MIG－21進行地面攻擊之前，將他們擊落。

過場劇情

當你回到基地後，TEX便責怪你為何不為STERN護航，而你正在向TEX解釋的時候，無線電中傳來了STERN的求救聲音，此時STERN正開著一架C－130執行運送黃金的任務，不料



安息吧！
史登上校！

中途被四架米格－29盯上，而結束了他輝煌的一生，而你－－野貓中隊的第二號頭目，就義無反顧的接下了野貓中隊指揮官的職務。二個小時之後，你到了元帥官邸向元帥要殺STERN的人，經過元帥的解釋，你才知道STERN是被秘魯空軍所擊落的；而且在此次行動中，非但是STERN陣亡了，而且連任務的佣金也拿不到了，原因是黃金和STERN同時掉落在森林的某個地方。

（註：遊戲將從現在開始，正式開始進入高潮，由於升任指揮官，所以今後任務的接洽和武器的採購，就完全由你全權指揮了。請注意，千萬不要在一接下指揮官的職務時，就大肆採購武器，以免現金周轉不靈，使中隊破產而結束遊戲，最好是在出下一次任務之前，先評估任務的性質，再對要購買的武器進行採購，而採購的數量，最好是足夠下一次任務用就好了。而在購買武器的時候，不要一看到前面幾種就買，因爲〞好料〞通常都是沈在甕底的。在武器目錄的第四及第五頁中有成套的武器出售，例如十枚AGM－65D只賣800,000，六枚的AIM－9J和六枚的AIM－9M只賣450,000，是不是比你在前面以單枚的方式購買更省錢呢？接下來就是關於任務的接洽，有時候在薛林酒吧中會有二個以上的掮客出現，所以對你任務的接洽也就更具選擇性，你可以試著拒絕任務，但是請不要回絕他第三次，否則他就會認爲你在耍他，而不把任務交給你。）

任務7

摧毀秘魯邊界的核子飛彈工廠

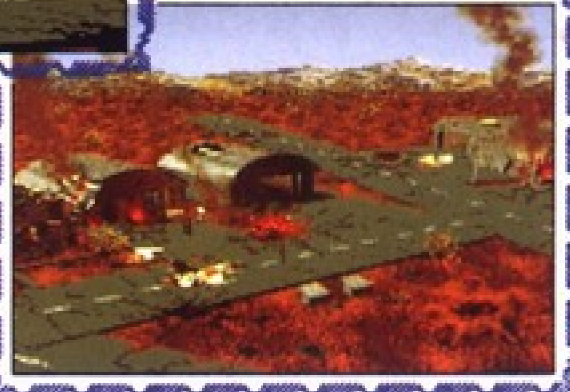
起飛後立刻朝第一導航點NAV－1飛去，見無敵蹤後，立刻轉向核子反應爐（NUCLEAR STOCKPILE）。此時地面上會有二台防空砲，請立刻清除它們，以解除地面的防空武力，再來請使用MK－82炸彈將地面建築物逐一消滅，在你進行攻擊的途中，空中將會出現二架防衛的MIG－29，你可以親自攻擊，也可以命令僚機攻擊，但是個人建議最好是親自攻擊，以免後患無窮。在處理掉空中威脅後，請轉回對付地面的建築物，地面上除了二座防空砲以外，還有一幢圓頂建築物及二幢平頂建築物都是要清除的目標，至於另外有二個煙囪以及三個類似鷹架的東西可以不必理會。在目標清除後，基地會對你發出回航的電訊，這時你可以掉頭飛向NAV－2，在到NAV－2之前你將會遇上二架MIG－21型戰機，在解決掉他們之後，你便可以大大方方的經由NAV－2再回到野貓基地了，而本次任務也遂告結束。

過場劇情

當你從ANDES MALLORCA回到位在伊斯坦堡的〞獸窩〞（野貓中隊隊本部）時，你發現基地一片混亂，在VIRGIL的說明下，你才知道基地被不明的空中武力攻擊，損失慘重，四架戰機不能起飛，光是戰機的維修費用就要花費二百萬元，而地面上的其他設施就更無法在短時間內去加以估計了，眞是屋漏偏逢連夜雨，STERN才剛去世，又發生了這種事情，再加上又苦無證據查出是何人所爲。而且，中隊也必須繼續維持下去，再加上有許多如雪片般飛來的帳單，所以身爲中隊指揮官的你，就必須到薛林酒吧去接些CASE以維持中隊的正常運作。

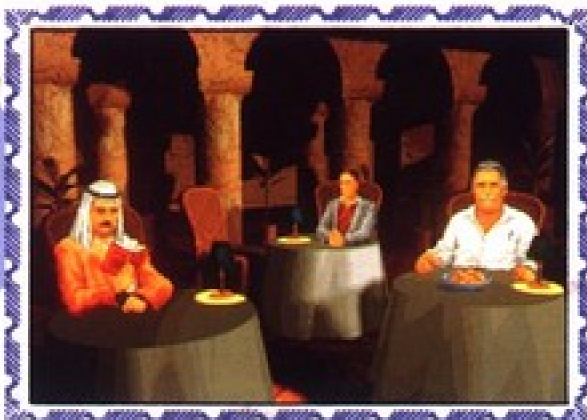


遭受不明敵軍攻擊



的野貓中隊基地

（註：此時在薛林酒吧會出現三個掮客，先接受誰的雇用都沒關係，本人在接下去的任務簡報中的任務排列順序，是從在酒吧中最左邊的一位掮客開始接洽任務的，如果閣下不是依此順序，就請參照每一個CASE的任務中間人的名字來確定你的任務爲何。）



掮客們聚集的酒吧

●CASE4●

任務中間人－MUHAMMED

任務僱主－埃及政府

任務地區－開羅（CAIRO）

地區背景－由於美國在世界舞台的影響力式微，因此許多國家便開始擴張自己的武力，利比亞就是一個最明顯的例子；他們不斷的向外國採購武器，在國內大幅徵兵加以整編訓練，意圖成為全非洲第一強國。同時也開始對鄰近的國家進行侵略，或是用武力屈服他國，或是更改與鄰國的國界；以鯨吞或蠶食的方式向外擴展他們的領土，無所不用其極。其中，又以埃及所受到的干擾最為嚴重。

地區概況－在本地區的空中武力是以MIG－21戰機以及幻象2000戰機為主，另外尚會出現TU－20長程戰略轟炸機。另外地面上敵軍的武力還是以ZSU－23－4做為主要的防空武力，其他還有部分以雷達導引才能射擊的防空砲，此外還有M－203自走炮等等。

任務建議－在本地的敵軍智慧已有明顯的提高，例如幻象2000戰機的駕駛員已經開始會對你所發射的飛彈進行反制動作，因此如果你不是有十足成的把握的話，請不要發射飛彈。而地面武力的射擊水準也有大幅的提昇，尤其是ZSU－23－4。在武器的選用方面，對ZSU－23－4及M－203等機動性車輛，建議使用LAU－3火箭或MK－20或MK－82等便宜的武器攻擊，而對建築物的攻擊，建議採用自由落體炸彈進行攻擊。

任務8■飛行表演

在此一任務中，你可以不用去理會飛行表演的事，因為在第一導航點的地方有一支空中攻擊部隊正朝表演場地來，因此你必須去攔截他們，請記住你的座機上除了M61A1之外，並沒有其他的任何武裝，這是一場以實力為首要條件的作戰。這個任務中的敵機除了第一波前導的三架MIG－21以外，尚有第二波的三架TU－20長



被鎖定的MIG-21

程戰略轟炸機，在將它們處理掉之後，任務即宣告結束。

任務9■巡邏任務

在本次任務中，你將會遇上到目前為止在你的飛行生涯中數目最多的敵機，共有四波攻擊十架敵機。從基地起飛後，立刻朝第一導航點飛去，此時第一波攻擊的MIG－21以三機編組的方式向你飛來，請儘快將他們擊落，否則，在幾分鐘之內第二波攻擊的三架MIG－21也會出現在雷達幕上，同樣的也請你儘快將他們打下來。在六架MIG－21全軍覆沒後，不要以為沒事了，因為雷達幕上，還會出現二架幻象2000型戰鬥機，他們的飛行技巧比剛才那六架MIG－21要高出許多，因此請勿掉以輕心；在二架幻象2000被擊落之後，又會出現兩架準備進行轟炸的TU－22轟炸機，請務必在他們發動攻擊前將他們擊落。



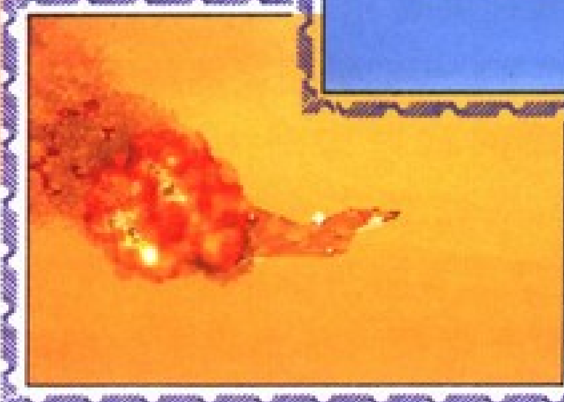
成功的擊落長程戰略轟炸機

任務10■消滅利比亞快速攻擊部隊

在出本次任務前，請對你所帶的武器做一個限制，最好只帶四具LAU－3火箭發射器及二枚AIM－9J 飛彈。本次任務是要你在起飛

後，立即朝GIZA飛去，但是在中途你將會遇上二架幻象2000型戰機，請立即送他們回老家。再來就飛到了GIZA，此時地面上，會有二台ZSAU－23－4防空砲車，請將你的武器換成LAU－3將防空砲車一一解決後，再慢慢的用火箭來解決其他的M－203自走砲車，當你將地面上的目標完全消滅之後，你會收到基地叫你回航的電訊，而當你正要轉頭時，螢幕上卻發現了二架米格－29請將他們擊落，就在這個時候，第二波的米格－29又出現要攔截你，這時請使用所剩不多武器，將他們一一擺平，最後就可以回到你的基地去了。


不要怪我


心狠手辣！

任務11 清除利比亞前線軍事據點

在起飛之後，立即向NAV－1飛去，在這個時候NAV－1的地面上有一台屬於埃及軍的防空砲車，請不要誤殺，立刻朝向LIBYAN FORT飛去，在這二個導航點之間會有第一波攔截的二架幻象2000戰機，而在LIBYAN FORT的地面會有一座防守嚴密的城池，這時候請立刻對城內的一座雷達站進行攻擊，以癱瘓敵方的防空炮火，然後再對城內其他的建築物進行攻擊，之後你會收到基地的回航電訊，請立即轉向NAV－2，在這個時候，會有二架第二波攔截的MIG－21戰機，在他們完全被消滅之後，你才可以轉向返回基地。


固若金湯的沙漠指揮中心

●CASE5●

任務中間人－FARHAD

任務地區－加拿大．魁北克省（QUEBEC）

地區背景－加拿大的魁北克省意圖脫離加拿大，成爲一個獨立的國家，加拿大政府爲此十分震怒，特別請了一個傭兵集團（HAMMERHEAD），滲透到魁北克省的軍隊及民間進行分化破壞，其行爲有如海盜一般，再加上加拿大政府軍的大舉進攻，使魁北克省腹背受敵。因此，魁北克要向外聘僱傭兵，將魁北克省內的破壞份子一網打盡。

地區概況－在這個地區裡，敵人的空中防衛主力依舊是SU－27戰機；而地面上除了以雷達導引的防空炮以外，並沒有其他的地面武力，因此當你遇上對地攻擊任務的時候，只要將地面的雷達摧毀，就不會再有任何來自地面的威脅了。

任務建議－由於在本地區中，以空中攻擊任務居多，因此這個地區也是一個訓練空中纏鬥技巧的好地方。

任務12 攔截任務

從基地起飛後，經由NAV－1到目標區進行攔截。此時，第一波二架SU－27出現，在將他們殲滅後，請轉向第二導航點（INTERCEPT ZONE）。在這個區域中會出現四架SU－27，但是要你將第一波的二架敵機消滅之後，第二波的敵機才會出現。在你將這四架敵機消滅之後，你將會收到基地要求你回航的電訊，這個時候你就可以經由NAV－1回基地了，但是當你經過NAV－1的時候，又會出現二架攔截的SU－27，請儘快將他們擊落，然後回到基地。至於禁飛區（RESTRICTED）中的部隊可以不用理會。


墜落中的MIG-29

任務13 突襲敵方空軍基地

從基地出發後，立即朝向敵軍基地前進，在接近敵機基地的時候將會遭遇第一波昇空攔截的二架MIG－29戰機，經過一陣纏鬥之後，將會遭遇第二波的MIG－29，將他們擊落後便可進入目標區進行地面攻擊。在本次任務中的地面目標是一條機場跑道，但是在進入目標區時，由於有地面的防空炮火，所以你必須先將地面上的雷達站先行摧毀，再使用跑道破壞炸彈將跑道炸毀，然後再將機場塔台摧毀，此時你會收到基地回航的訊息，這個時候你就可以返航了。然而在回航的途中，你會分別遭遇第三波以及第四波追擊的四架MIG－29，在擊落他們之後即可返回基地。

（註：在攻擊地面目標的同時，請不要飛出目標區，因爲在該目標區的四周各有四架MIG－29，除了進入目標區之前所遭遇的四架MIG－29以外，在目標區的東、西、北三個方向都各有四台MIG－29，爲了確保任務能夠圓滿達成，請千萬不要戀戰。）

炸得敵軍體無完膚！



任務14 殲滅敵人的空中運輸部隊

起飛後，立即朝向NAV－1飛去，此時前二波攔截的敵機爲二架MIG－29以及二架SU－27，在擊落他們之後，請在該區外的西南方到基地之間的範圍中，找尋一台LEAR JET並將它擊落，再經由NAV－1到第二導航點，即AIR INTERDICTION，在該區會出現二架護航的SU－27及三架C－130運輸機，請儘速將他們擊落。在收到基地所發出的訊息之後，你便可以轉向返回基地，同時任務也宣告完成。

●CASE6●

任務中間人－BETO

任務地區－美國・阿拉斯加（ALASKA）

地區背景－阿拉斯加地方政府急欲脫離美國聯邦政府，成爲一個獨立的新西伯利亞，而四處向外求取援助，但是，一向好面子的美國那裡能容許這類的事情發生，所以想盡辦法要繼續保有阿拉斯加，也撥出了一筆很大的預算給阿拉斯加做爲經費，但是阿拉斯加地方政府非但不領情，反而更加堅定了要退出聯邦獨立的決心。此時，美國政府決定要以武力強制收回阿拉斯加，所以阿拉斯加政府正積極的尋求外來援助，以抵抗美國強制收回阿拉斯加的軍事行動。

地區概況－在本地區的任務中，你將會和美國最精良的部隊發生接觸，其中，空中武力有F－15鷹式、F－18大黃蜂以及A－10攻擊機。另外，值得一提的是在這個地區會出現第一次在本遊戲中亮相的E3－C早期雷達預警機；至於在地面的武力方面，跟前面幾個CASE的裝備差不多，不外乎就是ZSU－23－4防空砲車及M1艾布蘭戰車，還有幾輛可移動式的薩姆防空飛彈車輛，另外就是海面上多了幾艘很遜的巡邏艇，基本上來說，這些地面目標根本沒有什麼威脅。



防空小霸王 ZSU-23

任務建議－在本地區中，敵機仍舊十分難纏，所以如果不是十分有把握，請不要用飛彈攻擊。至於地面上的目標，除了跑道之外，請儘可能使用火箭攻擊，以減少開銷。基本上，在本地區的地面目標並不像空中目標那麼刁鑽，所以他們對空中的威脅性並不是很大，反而是空中目標，千萬不可以對他們掉以輕心，否則你就成爲歷史了。

任務15 緊急回航

從基地出發以後，在到達第一導航點之前，有二架F－15將出動攔截，在到了第一導航點之後，在你的上方將會出現一架E3－C早期雷達預警機及二架F－15，請立即將他們全部擊落；到了地面目標區的時候，地面上有二台ZSU－23－4請先將他們摧毀，另外還有三台BMP－2及一條跑道、一座停機坪還有一座儲油槽，請分別攻擊他們。但是，正當你在進行攻擊的時候，基地會發出求救信號，你要立刻回去，此時你會看見有二架A－10攻擊機正準備攻擊，請你立刻把他們擊落，以免危及基地的安全。之後，基地會發出回航的電訊，這個時候你就可以降落了。

任務16■攻擊敵方地面部隊

自基地起飛後，立即朝向第一導航點TANK－ONE飛去，到達TANK－ONE的時候，正好會有二架A－10正要起飛，請儘快將他們擊落，然後將雷達轉換成對地雷達，你會看到在機場附近共有四台T－72戰車，在跑道旁有二台ZSU－23－4，請將他們逐一摧毀，然後轉向TANK－TWO飛去。在中途必須將出現三架攔截的F－15擊落，到了TANK－TWO的時候，你會看見一輛薩姆六型飛彈車、二輛ZSU－23－4以及四輛T－72戰車，將他們分別摧毀之後就可以返航了。

任務17■攻擊敵方的鑽油平台

當你到達第一導航點（NAV－1）的時候，將會遭遇二架F－18大黃蜂戰機，請立即將他們擊落；接著請向OIL－RIG飛去，此時，在海面上會有一座鑽油平台，這是此次任務的主要目標。在平台旁邊有四艘巡邏艇會向你發射防空炮，你可以不予理會；在你將鑽油平台以二枚GBU－15摧毀之後，空中將會出現第二波的F－18，請將他們分別擊落；然後，請改變航向到NAV－2，這個時候會有二架追擊的F－16向你展開攻擊，在將他們擊落之後，即可回航。


早期雷達預警機


海面巡邏艇

任務18■

爲我軍地面部隊提供空中火力支援

在飛到第一導航點（BATTLE ONE）之前，你會遭遇一架E－3C早期雷達預警機及二架護航的F－16戰機，請先將預警機做掉，再去處理二架F－16；然後進入BATTLE ONE進行攻擊，此時，空中會出現二架需要優先處理的A－10，地面上還有二輛ZSU－23－4以及三輛M－1戰車，請將他們分別摧毀，需注意的是地面上還有幾輛友軍的T－73戰車，請千萬不要誤殺到他們。接著飛向第二戰區（BATTLE TWO）和第一戰區同樣的空中有二架A－10，地面有二輛ZSU－23－4、幾輛M1要加以摧毀；在收到基地回航訊息後，即可返航；但是在回航途中，將會出現二架F－16對你進行攔截，在和僚機聯手將他們擊落後，請儘快回航。

●CASE7●


發射GBU-15，準確的擊中目標

任務僱主－TWP石油公司

任務地區－美國．加州．舊金山灣區

任務背景－還記得在CASE2中，你受僱於GLOBAL 石油公司，對抗TWP石油公司的行動嗎？如今TWP公司決定以其人之道還治其人之身，聘僱野貓中隊來對GLOBAL的重要設施做策略性的攻擊；但是，由於時間和空間的不同，你的

目標不再是無防衛能力的小型噴射機和三流的戰機飛行員，你要面對的是GLOBAL積極培養的私人部隊和南加州的精良部隊，這也為TWP和GLOBAL這兩家公司的競爭，又增加了許多複雜的變數。

地區概況－在本地區中的空中武力並不如WALTERS所說的，對方只有少數老舊的F－4幽靈式戰鬥機，而是和F－16同級的F－15鷹式戰鬥機，這點請各位特別注意，千萬不要掉以輕心而遭不測。至於地面防空武力方面，主要有以雷達或非雷達導引的40mm高射炮、ZSU－23－4、固定式薩姆飛彈等等；另外值得一提的是，在海面上的艦艇方面，除了原有的巡邏艇（PT BOAT）以外，多了驅逐艦（DESTROYER）以及大型油輪（TANKER）。

任務建議－由於在本地區中的敵軍空中武力，無論反應和飛行技巧都和前面幾個任務的敵軍都有明顯的差別，因此並不建議使用飛彈進行攻擊，除非有必要或是有十足的把握，否則請不要使用飛彈。對於海面和陸地上的目標，建議多使用MK－20、MK－82及火箭等無導引系統的武器來進行攻擊。

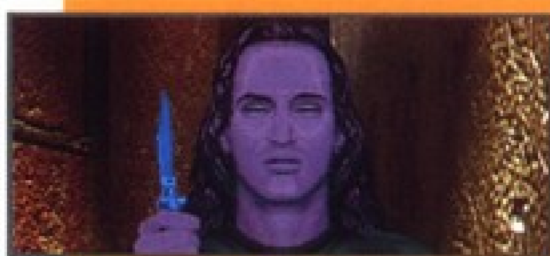
過場劇情

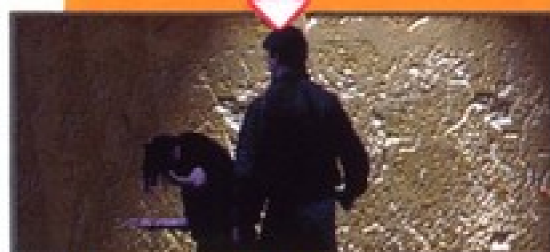
當你接下了WALKERS的任務之後，你便匆匆離開薛林酒吧，才剛出門口沒多久，在後巷有

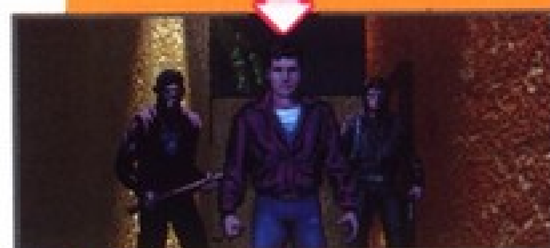


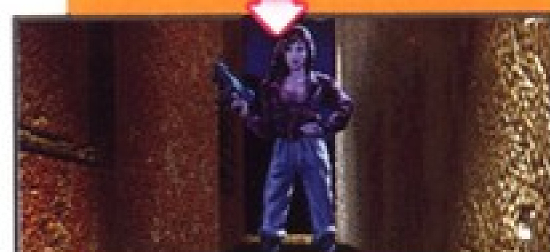


一個不懷好意的混混把你叫進了後巷，他對你說了一些









▶恐嚇我！那你真是踢到「鐵板」了

恐嚇威脅的話，但是你並不理會，還狠狠的扁了這個小子一頓，想不到這個混混還有同黨，他們企圖以三個人來擺平你。就在這個時候，JANET 手上拿了一把烏茲來幫你突圍，而JANET是出了名的大膽，當場嚇得三個小混混落荒而逃，而你和JANET就在這樣的機緣之下，將對彼此的愛意毫無保留的表達了出來………。



任務19 攻擊敵軍的油輪（一）

根據情報來源指出，GOBAL的油輪將在今天進入舊金山港區，因此，此次任務的主要目標就是摧毀GOBAL的大型油輪。在起飛後，直接朝向NAV－1飛去，在到達之NAV－1 之前，你將會遭遇第一波以及第二波的四架F－15的攔截，請儘快將他們擊落；在進入NAV－1的時候，你會發現這個地區實際上是市區，應該沒有需要攻擊的目標，但是，經過偵察之後，在這個地區實際上有三挺無雷達導引的40mm口徑高射砲，請使用LAU－3火箭將他們逐一消滅，然後轉向到下一個目標區（TANKER）進行主要任務。在進入目標區的同時，請先將在地面上的一具薩姆二型固定式防空飛彈發射器摧毀，再把另一挺高

射砲給解決掉，接著，請向海面飛去；這個時候，海面上除了主要目標－－油輪以外，尚有四艘巡邏艇為油輪護航，本人建議將你的武器切換至自由落體炸彈，以它來進行轟炸，至於巡邏艇就可以不用去理會了。在確定油輪被毀之後，請飛向第二導航點（NAV－2），在途中會有二架第三波的F－15出現，請將他們分別擊落，然後即可返航。

任務20 攻擊敵軍的油輪（二）

在確認了上一個任務中所炸毀的油輪並不是滿載著原油時，TWP的情報部門便開始重新收集資料，並且確定了滿載原油的油輪是在今天將要進港，TWP又提供了一筆錢，做為此次任務的佣金。從基地出發以後，立刻朝向第一導航點（NAV－1）飛去，在中途你將會有二架F－15對你進行攔截，請儘快將他們擊落並繼續向NAV－1及NAV－2前進，在這二個導航點並

與F-15展開纏鬥



沒有敵人活動的跡象，因此，你可以繼續朝主要目標（TANKER）前進，進入了目標區之後，你可以發現一個由一艘驅逐艦及二艘巡邏艇為保護一艘油輪所組成的護航艦隊，而你首先要做的就是使用一枚GBU－15或小牛飛彈將驅逐艦擊沉，以解除你被飛彈攻擊的危險，接著再用自由落體炸彈去處理那艘大油輪，在收到基地所發出的回航訊息之後，你就可以經由NAV－3返回基地。

任務21 轟炸Trans America大樓

起飛後，立刻朝向目標區前進，在途中將會有二架F－15要對你進行攔截，請在最短的時間內將他們擊落，然後再用LAU－5對付地面上的一具40mm高射炮，在確定無敵軍威脅後，即可進入主要目標區（TARGET），進行攻擊。須注意的是，當你進入目標區時，你會發現該區有一具薩姆二型飛彈發射器以及分散的三挺高射砲，請先將他們分別摧毀，再將武器切換至GBU－15對尖頂建築物（主要目標）進行轟炸；在你收到基地發出的回航訊息之後，即可轉向回基地，在途中將會遭遇第二及第三波的四架F－15以及地面上的一挺高射砲，請儘快將他們分別摧毀，以結束任務。

任務22 摧毀GOBAL的主要煉油廠

在起飛之後，即向NAV－1飛去，在該區將不會有任何敵軍的活動，然後立刻向R跑道前進，在中途閣下將會遭遇二架第一波攻擊的F－15，請儘速將他們擊落；到了跑道的時候，正巧有二架第二波的F－15正要緊急起飛，請在他們起飛之前將他們殲滅在跑道上，然後再對付地面上的二挺40mm高射炮，至於其他的目標，可以不用理會；接著飛出跑道的範圍，朝向煉油廠區飛去，在到達目標區的同時，地面上佈滿著煉油設備以及二台防衛的ZSU－23－4以及二挺40mm高射砲，這個時候你首先要做的就是用LAU－3火箭癱瘓他們的防空武力，然後再用一枚GBU－15炸毀位在正中央的煉油廠，而四周的煉油設備可以不用理會。在你收到基地要求你返航的電訊之後，你就可以立刻回航，但是在中途會有第三以及第四波的F－15會對你進行攻擊，在確定他們全部被擊落之後，你就可以利用自動導航回到基地。

結　局

回到基地之後，你便直衝WALKERS的辦公室，質問他所謂的老舊的F－4為什麼會變成性能優越的F－15？而他給你的答案卻是含糊不清的；此外WALKERS又想請你去執行另一個任務，但是你受不了他的假情報而拒絕接受了他給你的任務。幾天之後，在薛林酒吧中你遇到了JANET，你對她表示了極度的不信任，雖然她極力想要解釋，但是險遭F－15殺害的你，卻無法接受她的解釋。接著你到了JEAN PAUL在薛林的專用座位前，經過一陣交談，你才知道在你結束了在秘魯的任務的時候，JEAN PAUL就是受僱攻擊你的基地的人，而且這件事的幕後主謀者，就是TWP的PHILIP WALKERS，這使得你不得不去懷疑在這一切的背後，是否隱含著更大更可怕的陰謀？……

待續



完全攻略

／A.S.G

在接到蘇格蘭警場萊斯崔德探長的要求協助後，福爾摩斯及華生醫生爲了搜索殺害女演員莎菈・卡洛薇的兇手而在倫敦市區到處奔波。以下是他們在各地區查訪案情的大致摘要：（P.S.：不一定要按照攻略順序才能完成）

1. 雷吉斯劇院後巷

無疑的，這是命案的第一現場，因爲如果莎菈不外出的話，她的女帽就不會掉落在後巷。雖然萊斯崔德探長一口咬定這是開膛手傑克的傑作，不過仔細查看屍體上的擦傷、刮傷及刀傷後，事情似乎並不是如此單純。

在刀傷附近的白色粉末尚需拿來加以化驗，才能判定究竟是什麼東西，和探長交談可知道莎菈・卡洛薇的公寓所在。現場的煙蒂、節目單、鐵棒可帶走，以備不時之需。查看完物品及現場後便可進入化妝間進行調查。

2. 雷吉斯劇院化妝間

目擊者因爲驚嚇過度而無法回答問題，可先和華生交談後給予鎭定劑服用。由目擊者處可得知莎菈小姐有一姊姊，以及莎菈有一神祕的男友，桌上的香水就是他送的（拿起香水查看可發現來自貝莉香水店）。

管理員正在修理門閂，與他交談可知有一位十七、八歲男子在追求莎菈，並可能會去月門酒店。在地上找到彈簧交給管理員才能協助他修好門，並可在門上高處發現油漬，其中還有黑色頭髮，顯示進來的男子抹過髮油，並且身高頗高。

在右側花瓶上發現花朵褪色，拿一朵回去化驗看看，所附的卡片不像男人所寫，可能是找人代寫的，送花的人可能不希望留下線索吧！還是先回貝克街 221B 室化驗物品吧！

3. 貝克街 221B 室內

把花朵先放到實驗桌上的顯微鏡檢查（利用使用指令），追查出褪色原因可能是染色過的，放到燒瓶中使用酒精燈加熱（使用桌上火柴），實驗證明是用碘染色的。

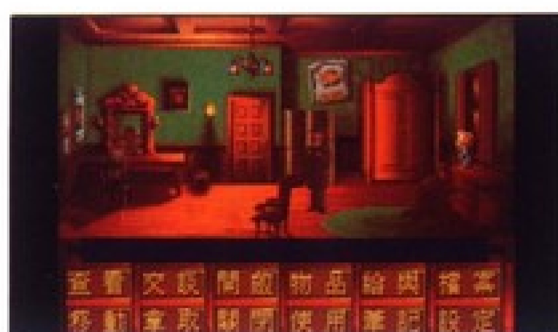
將白色粉末放到實驗桌上的試管中，加入硫酸及鋅，並以酒精燈加熱會顯出煙塵，這表示其中含有砷的成份。可能是一種防腐物質，這必須找人去調查看看才行。



4. 貝克街 221B 室外面

和魏金斯交談請他協助找賣花的人，並且把花給他，他可能需要花一點時間，正好我們可以到莎菈的公寓去看看。

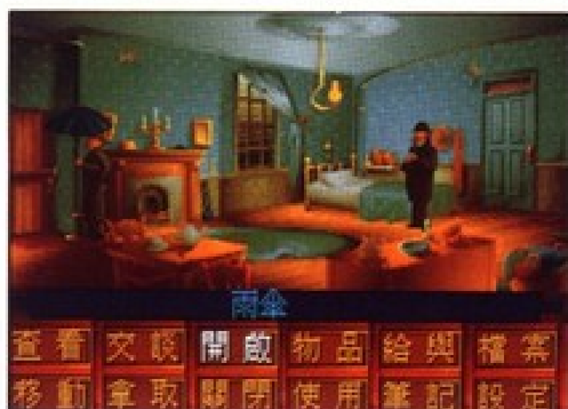






5. 莎菈·卡洛薇的公寓

進門後可在洗衣籃中找到一件橄欖球衣，上面有馬凱髮油及黑髮，顯示莎菈的男友曾進過劇院化妝間，並在門上留下污漬。只是不曉得爲什麼莎菈不願意讓別人知道呢？查看屋內有一把雨傘，傘頂有點凸凸的，把傘打開有一把鑰匙掉出來，可能是她化妝間抽屜的鑰匙。好吧！先回劇院去看看。

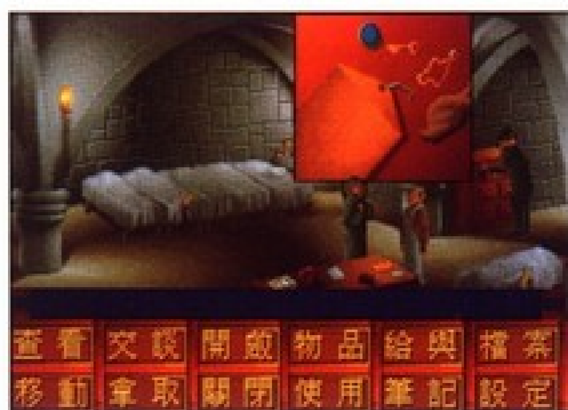


6. 雷吉斯劇院後巷

沒想到蘇格蘭警場的動作這麼快，已經把屍體移走了。劇院的門也鎖上了。啊！莎菈的皮包內的那把大鑰匙大概就是化妝間門鑰匙吧！到停屍間看看吧！

7. 南方停屍間

和驗屍官交談要他把死者證物拿出來查看，可是要拿鑰匙時他又不肯，沒有官方許可是不行的。正好葛瑞森探長在旁邊，請他幫忙吧！沒想到仍然是要萊斯崔德許可才行，那就到蘇格蘭警場找他吧！



8. 蘇格蘭警場外面

沒想到報上葛瑞森探長大名之後，大門的警察還是不肯放行，無可奈何只有回停屍間找葛瑞森探長了。

9. 南方停屍間

到了停屍間和葛瑞森探長交談後，他很生氣他的名號竟不管用，於是帶福爾摩斯及華生回蘇格蘭警場。

10. 蘇格蘭警場

在葛瑞森探長修理了大門警衛之後，福爾摩斯及華生終於可以進入蘇格蘭警場。可是值星巡官鄧肯因萊斯崔德的交待，不許任何人見萊斯崔德。和華生交談得知外面賣蘋果的小販可能有辦法，於是去找他談談。

首先他想敲詐一番，但是福爾摩斯識破了他是假裝瞎眼，因此他告訴福爾摩斯，只要捧一下鄧肯巡官，他什麼都會做的。回到警場和鄧肯交談，順便捧他一下，他自然會把萊斯崔德叫出來。和萊斯崔德交談後得到許可，便可向鄧肯巡官到手就回停屍間拿許可證明，拿去吧！





11. 南方停屍間

把許可證明拿給驗屍官就可拿走莎菈皮包中的鑰匙了。那就回到劇院的後巷吧！

12. 雷吉斯劇院化妝間

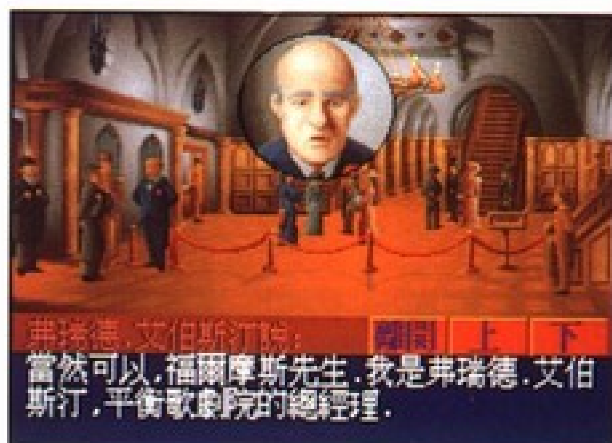
使用大鑰匙打開門進入化妝間，正好管理員還在。用在雨傘中找到的鑰匙打開抽屜，上面抽屜中有兩張平衡歌劇院的聯票。問起管理員才知莎菈的姊姊安娜是位歌者，並且准許福爾摩斯拿走戲票。那就到歌劇院去吧！

13. 平衡歌劇院

把票給引位員看之後便可和經理交談，得知安娜竟然失蹤了，偏偏經理又不願意告訴我們安娜的地址。那就先到樓上包廂看看，不料有位太太竟想趕我們走，把票給她看後再和她交談。原來她是歌劇院的老闆，和安娜姊妹都很熟，安娜

送莎菈一個象牙項鍊的事她也知道，而莎菈的男朋友原來叫占姆士。

因爲經理不讓我們到安娜的化妝間，所以我們和老闆商量請她寫個許可證給我們。拿到許可證交給經理，他百般不願的帶我們去，並密切監視我們，根本沒有辦法查下去。出了化妝間和華生商量好如何支開經理後再進去化妝間，這下子可以從中層抽屜拿到一串鑰匙，這大概是安娜家某個地方的鑰匙吧！先回貝克街 221B 室吧！



14.貝克街221B室外面

魏金斯查到花是凱玫特花園廣場的露絲莉所販賣的，那可決定找出占姆士之後再去找那位神祕的仰慕者。於是啓程到貝莉香水店去。

15. 貝莉香水店

和貝莉交談，請她告訴我們買香水的顧客中是否有一位抹過髮油，個子比福爾摩斯還高，但身材不確定胖瘦的黑髮年輕人？果然她見過，但她不願意有進一步的透露。因爲掃地的女僕在貝莉的監視下不敢和福爾摩斯交談，要想辦法支開貝莉才行。

查看香水櫃台，發現有一個牌子的標籤下已無香水，於是向貝莉買那個牌子的香水。貝莉回庫房拿香水時，趕快問女僕有關占姆士的事。得知他抽上耐牌香煙的消息，那可到橄欖球場找他去。



16. 橄欖球場

一群年輕人在練球，找到教練先誇他一下，然後要求找占姆士，但叫占姆士的人太多了，於是告訴他要找黑髮、並且抽上耐牌香煙的占姆士，於是教練把占姆士・桑德斯叫來。

因爲教練規定練球期間不准交女友，難怪占姆士不敢承認，而也難怪莎菈不敢讓男友曝光。不得已，把香水給占姆士，他不得不沮喪的承認並返回宿舍去。



17. 大學宿舍

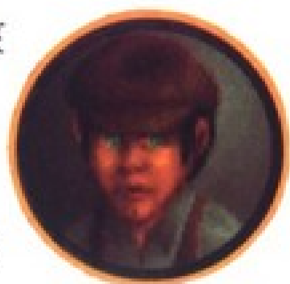
占姆士認爲福爾摩斯及華生是故意來破壞他參加比賽的，並且根本不相信莎菈已死，要是沒有官方證明或報紙的話，他是不可能相信的。好吧！去找驗屍官吧！

18. 南方停屍間

驗屍官根本不肯把死亡證明文件給福爾摩斯，連副本也不行。看來只有回貝克街 221B 室找報攤老闆了。

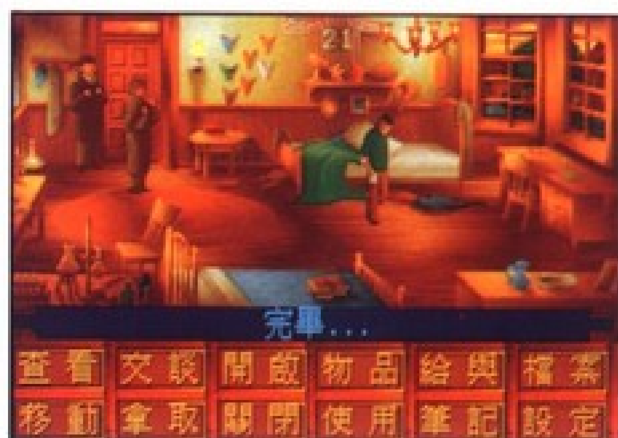
19.貝克街221B室外面

無奈因開膛手傑克聲名太大，最近的報紙在倫敦造成大騷動，報紙銷售好得不得了，根本沒有存貨。沒辦法只好拿錢給魏金斯叫他跑一趟艦隊街去買舊報紙。正好魏金斯的夾克太破，報攤老闆先前給他報紙塞在夾克內禦寒，哈哈！這不就是我們需要的嗎？去找占姆士吧！



20. 大學宿舍

占姆士看完報紙十分痛苦的哭泣著，這對他來說是很大的打擊。和他交談可得知安娜的未婚夫安東尼奥・卡盧梭經常在伯納德街酒店的撞球場出現，但是不知他和安娜的住所在哪裡。而安娜時常到西邊野餐公園和附近小學的孤獨小孩玩，似乎對他很關心。那就到野餐公園去吧！



21. 野餐公園

有許多小孩在玩，但有一個孤獨的小孩獨自佇立，無法吸引他的注意，更無法與他交談。華生認爲先去找安東尼奧可能可以得到小孩的信任，那就到伯納德酒店去。

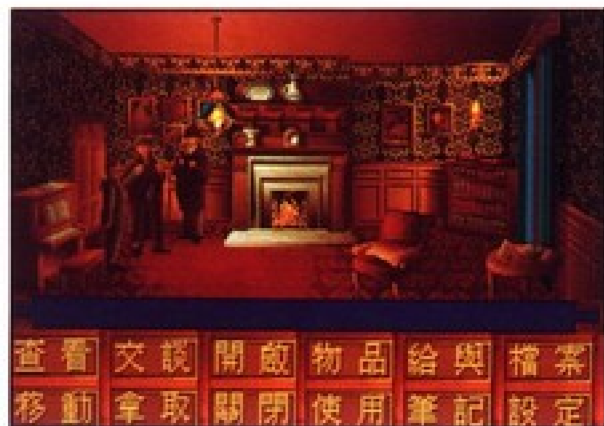
22. 伯納德街酒店

首先和酒保巴曼交談查問有關安東尼奧的消息，可惜他不清楚，於是轉向諾比·卡瑞頓這個無賴查問。沒想到他騙了我們的錢，叫我們問右邊的旁觀者。右邊的旁觀者收了錢卻也不知道安東尼奧的住處，此時中間的賈克·馬荷尼說他認識安東尼奧，但他不告訴我們。看來只有耍陰的了，和酒保交談得知這幾個混混的底細後，和賈克·馬荷尼交談、威脅他，自然這個像伙只能乖乖的告訴你安東尼奧的住所，眞是自找苦吃。



23. 安東尼奧·卡盧梭的住所

和安東尼奧交談可知那個孤獨的小孩很喜歡陀螺儀，對了！魏金斯手上好像就有一個。而安東尼奧也告訴我們安娜的住所地址，以及她的管家耳朵不好的事。先去找安娜吧！如果安東尼奧說她不見了，那她可能很危險了。



24. 安娜·卡洛薇的住所

按了門鈴卻沒人來開門，可見安東尼奧所說的管家的耳朵不好以及安娜不在家都是眞的。那只有利用在安娜的化妝間找到的一串鑰匙來開門了。

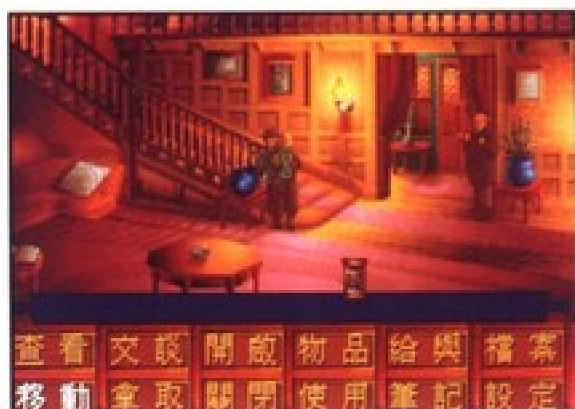
進了客廳，發現在桌上有個銀盤，其中有兩張名片，拿起來看，一張是安東尼奧的，另一張是賈可伯·法辛頓律師的。上樓看看吧！

到樓上臥室，女管家正在努力掃地，和她交談，她說不准亂動東西，安娜連雕像也不准她動。看來不把她支開也不可能查到什麼線索，既然她那麼愛乾淨，那麼樓下不是有盆栽嗎？回到樓下故意移動樓梯旁的盆栽，把泥土撒出來，好了！回到樓上告訴她樓下地毯上有泥土不就成了。果然她知道了臉色大變，立刻下樓去掃地了。



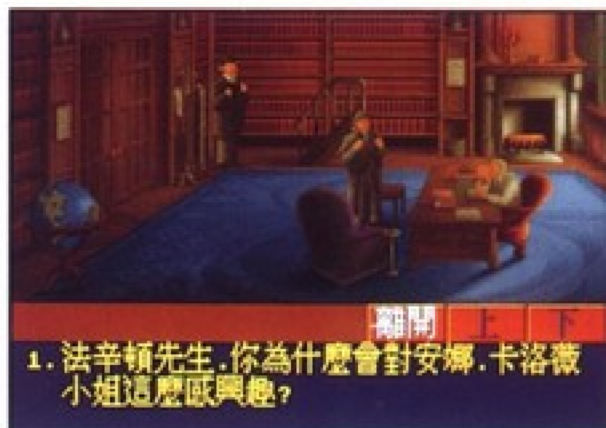
移動雕像後可發現一本安娜的日記本，查看一下才知道原來她是爲了爭兒子的監護權，可能就是那個孤獨的小孩，那她把重要的信件放在給莎菈的項鍊中眞是聰明，可是這下子項鍊也不見了，必須找到項鍊才行。去找賈可伯律師談談吧！





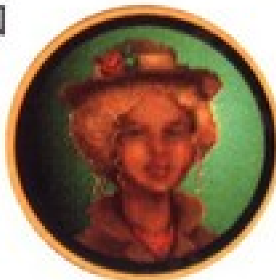
25. 賈可伯·法辛頓律師辦公室

和賈可伯律師交談才知原來他和安娜的父親是至交，而他爲安娜想辦法爭回兒子的監護權。但如今安娜失蹤了，那代表她不是躲起來就是身陷危險之中了，如今只有先去查殺死莎菈的兇手，因爲他可能是爲同一個目的而來的。



26. 凱玫特花園廣場

找到露絲莉先向她買花，然後問起請她代寫卡片的男人，也就是那位神祕的仰慕者。他買花之後卻邀露絲莉出遊，可見他對莎菈並非眞心，只是另有目的罷了。而他在水桶邊彈煙蒂時一定不小心掉了什麼東西進水桶，才會看了看水桶，無奈的咒罵一番。走到放花的水桶，拿走鐵線籃子後查看水桶，底部似乎有會發亮的東西。水這麼深怎麼撈呢？有了！使用鐵線籃子折成鐵線鉤來勾起水桶內的東西。原來是袖扣，上面並有喬・布的縮寫，好傢伙，很有嫌疑的人。到月門酒店查看看。



27. 月門酒店

進門後看到一座老虎標本，走到櫃台邊和老闆交談。把袖扣給他看，他認出那是喬治・布萊克伍的東西，就是爲他製作標本的人。有線索了，這個做標本的人可能常沾防腐處方，因而留下了莎菈刀傷處的白色粉末，也就說這個人極有可能是殺害莎菈的兇手。但老闆也不知道他住哪裡，只知道貝德利煙草店也有一隻他做的麋鹿標本。至於有個十七歲的小伙子如同雷克斯劇院管理員所描述的人，老闆則不願意告訴福爾摩斯。好吧！那就向他挑戰飛鏢來賭一賭，但老闆說除非你能贏過三個酒客才有資格向他挑戰。

這一部份的飛鏢賽是採 301 分的制度比賽，誰先把分數消成零，誰就贏。對手一個比一個厲害，就要看你手的穩度了，贏了三位酒客後再贏酒保，他就會告訴你那個小伙子在哈亭頓街化學藥房做事。先到煙草店看看吧！（如不想比賽飛鏢，可查看牆上和吧檯上的照片，以公開老闆逃役的祕密威脅他，如此亦可得到消息。）



28. 貝德利煙草店

很不幸的老闆不在，看店打工的小弟不願告訴你任何消息，也不允許你四處亂碰亂摸。怎麼辦呢？掛在牆上的麋鹿標本好像有刻字在上面，可是不夠高看不見。對了，右邊不是有三個來自古巴裝雪茄箱子嗎？可是伙計不准我們亂動東西，表明身份後，便可把右方三個箱子依序逐一推到麋鹿標本下方堆成品字形。爬上箱子，用手移開麋鹿頭，終於看到牛津剝製之家的地址了。到藥房查證一下。

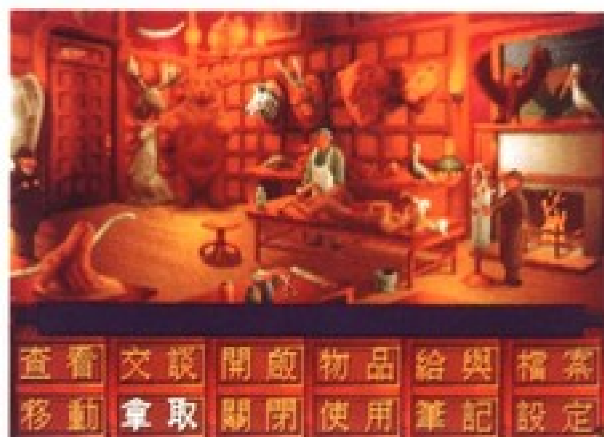


29. 哈亭頓街化學藥房

向老闆買藥後，便可和他的助手談話，得知原來他只是莎菈的戲迷，竟想娶莎菈，也太天眞了！但至少他和命案是無關了。那趕快到牛津剝製之家找布萊克伍。

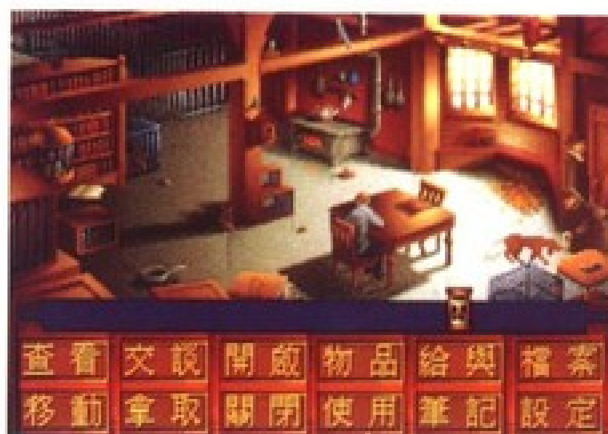
30. 牛津剝製之家

和剝製者交談才知道原來他不是布萊克伍，他只是助手。查看桌上有鋸齒狀的小刀，再和華生交談，這大概就是殺死莎菈的那一種小刀，很像手術刀的剝製刀。再拿起掛著的工作服，從尺寸來看和剝製者身材不符，大概是布萊克伍的。和剝製助手交談，告訴他一定要說明布萊克伍的去向，否則他可能成爲共犯。終於得知布萊克伍到蘇瑞商用碼頭去，但地區太大怎麼找呢？華生建議找老雪曼借警犬托比去找（有布萊克伍的工作服可利用）。那就到老雪曼的家去吧！



31. 老雪曼的家

屋內到處是動物，叫醒老雪曼告訴他必須借托比一用。他交給福爾摩斯一副項圈，使用項圈在托比身上就可出發了。



32. 蘇瑞商用碼頭

托比找到一座倉庫，可是華生沒帶手槍，而

我們也不知道倉庫內到底有多少人。要怎樣才能從很髒的窗戶看清倉庫內部呢？有了！倉庫上有水桶及抹布，移動木桶到門下之後，爬上木桶拿取水桶。移開木桶撿起抹布。使用水桶到泰晤士河打水，再使用抹布在水桶內弄濕最後用抹布來擦窗戶。原來裡面只有布萊克伍及要買項鍊的買主兩個人，這次可逮到他了。可是門被木板頂著，必須用東西把它敲開，打開碼頭邊放雜物的小屋可拿到一把大鎚。利用大鎚打開大門和華生一起衝進倉庫抓人，終於抓到布萊克伍了。



33. 曲街拘留所

到曲街拘留所約談布萊克伍，但守衛堅持沒有許可文件不能進入，只好到蘇格蘭警場找鄧肯巡官開一份了。拿許可證明給守衛後便可進入拘留所，原來布萊克伍是受命找回一封信，可能是安娜用來證明兒子的文件。那可能是孩子的父親怕被奪走監護權才僱用布萊克伍，不料布萊克伍不僅找錯人又不慎殺了莎菈。那安娜眞的危險了，一再和布萊克伍交涉，他終於爲減輕罪刑告知項鍊已經賣給傑姆森當舖了，趕快到傑姆森當舖去。

34. 傑姆森當舖

及格・傑姆森是個專門收受不法物品的人，可是他不願意告訴我們項鍊的去向。直到福爾摩斯利用警方來威脅他，他才說出項鍊被摩爾海德買走。而羅伯漢特正在追查那串項鍊，可能這傢伙又是另一個殺手也說不定。



35. 摩爾海德&加得納辦公室

辦公室只有女祕書在，摩爾海德及加得納都不在。不過和祕書交談可知有人約加得納在動物園見面，時間是晚上，十分奇怪。嗯！最好到動物園看看。

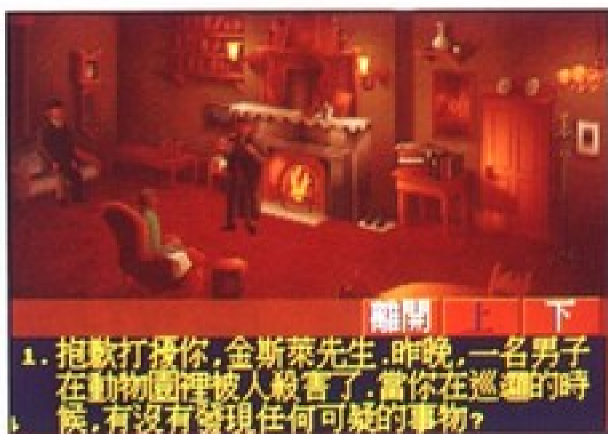
36. 倫敦市立動物園

到了動物園鄧肯巡官已在大門，原來加得納被殺死在動物園內。趕到葛瑞森探長旁仔細查看屍體及斷腿，這似乎不是命案第一現場，因爲這裡沒有大量血跡。走到象欄左邊的獅欄，這和他的傷口可能有關，而欄內的污泥中有個反光發亮的東西。沒有人協助，要想下去拿只是找死罷了。去和葛瑞森探長談談，然後去找動物園負責人荷利斯頓交談。原來晚上只有西蒙・金斯萊在場，他是一個和動物有特殊感情的人，好吧！去問西蒙查查看情況。



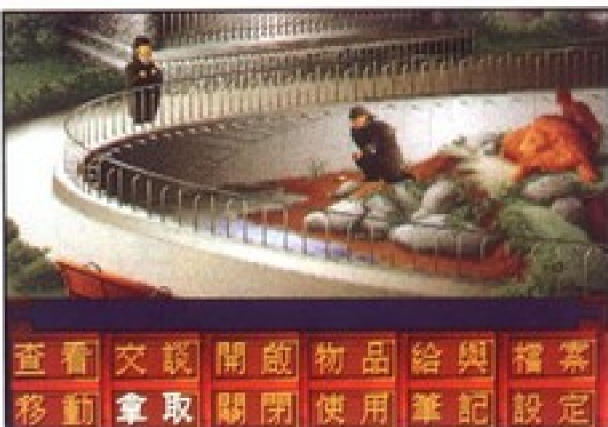
37. 西蒙・金斯萊的家

和他交談可知他在隱瞞什麼，而他的靴子沾滿了獅欄中的污泥。詢問他是否在保護獅子？突破他的心防後他會告知事情眞象。要求他協助拿取掉落在獅欄內的反光物品。



38. 獅欄

在西蒙的協助下，福爾摩斯順利的拿到加得納的錶，打開查看可看到一張字條，可能是密碼或什麼的。現在只有找到摩爾海德才行了。

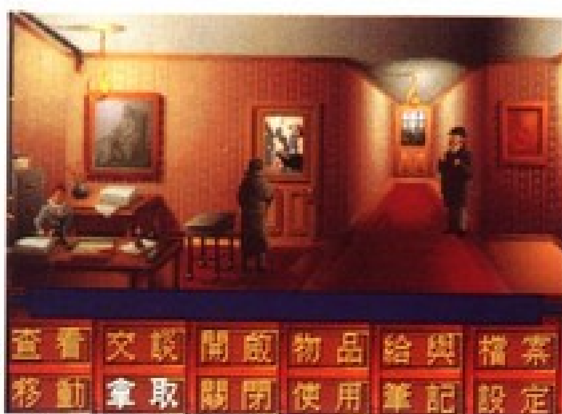






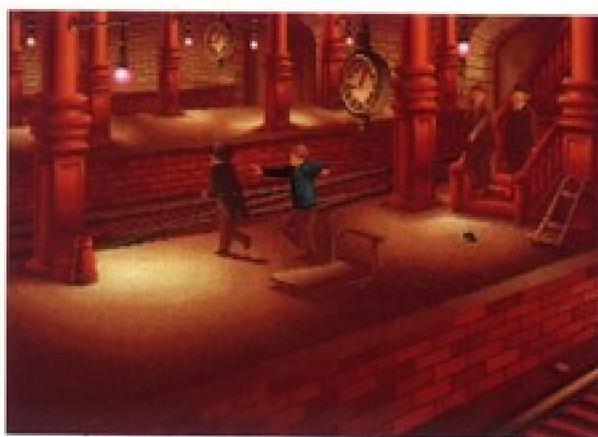
39. 摩爾海德&加得納辦公室

祕書說摩爾海德接到訊息後就離開了，問她有無辦公室內的鑰匙？她說沒有。於是福爾摩斯拿起壞的打字機砸向玻璃門，打破玻璃後打開門進入辦公室。果然桌上有張紙寫著要摩爾海德到平克若斯街車站的二號月台，於是我們趕往平克若斯街火車站。



40. 平克若斯街火車站

羅伯．漢特持槍威脅摩爾海德把項鍊交出來，但他不肯，於是羅伯把摩爾海德推下火車軌道，正好有列火車駛來，於是……。福爾摩斯押住羅伯．漢特並將之送至曲街拘留所。



41. 曲街拘留所

羅伯．漢特毫無悔改之意，並且不承認他的罪行。沒辦法只有從孩子處著手找出幕後主使人。



42. 貝克街221B室外面

和魏金斯討價還價後買到陀螺儀，再帶去野餐公園。

43. 野餐公園

對孤獨的小孩使用陀螺儀他就會過來，原來他叫保羅。送給他陀螺儀，他會玩得忘了帶走帽子。拿取帽子查看可知購買的店，到店裡去查吧！

44. 艾汀頓騎士服專賣店

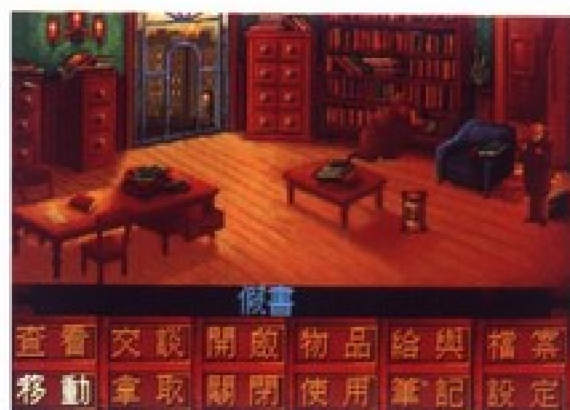
店裡的顧客都是一些有錢有勢的人，所以店員很囂張，根本不甩福爾摩斯，反而說帽子是偷來的。太可惡了，福爾摩斯和華生交談後決定整整他。查看牆上的物品後，福爾摩斯便宣告店內的種種偽造事物。結果顧客紛紛嚇跑，店員受不了只好告知買主是布門威爾爵士，好！這可能就是幕後主謀，去找他查探一番。

45. 布門威爾爵士住所

管家在福爾摩斯使用門鈴拉索後出現，交談半天拿走名片後，只有布門威爾爵士夫人願意接見。進了大廳，無奈爵士夫人不肯讓我們見爵士本人，好吧！等查到證物看你如何逃避，希望能在摩爾海德辦公室找到什麼。

46. 摩爾海德及加得納辦公室

既然祕書說辦公室內有保險箱，那一定是有所隱藏。把門邊椅子移開，地上有個紙條。再檢查書架，發現只有右下方是些不入流的小說，把它移開果然有一個保險箱。利用在加得納的錶內找到的號碼來打開它，終於拿到安娜給莎菈的項鍊。查看項鍊可發現史密斯醫生的信，這證明了保羅是安娜的兒子，而布門威爾爵士十分可能是命案的指使者。



47. 布門威爾爵士的住所

由於史密斯醫生的信，使布門威爾爵士夫人知道無可隱瞞，因此允許我們見爵士本人。但是爵士在告知羅伯．漢特的住所之後羞憤逃走，臨

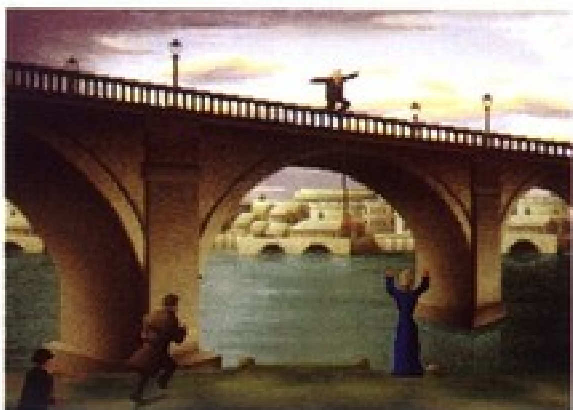
走還把門關上並上鎖。

我們必須找出機關以避免爵士再犯錯，檢查室內後把壁爐左上的波斯刀動一下，再把牆上的畫開啓。後面出現一個未上鎖的保險箱，打開保險箱拿出一把鑰匙。正好可以用來打開鎖上的門，趕快去追爵士。



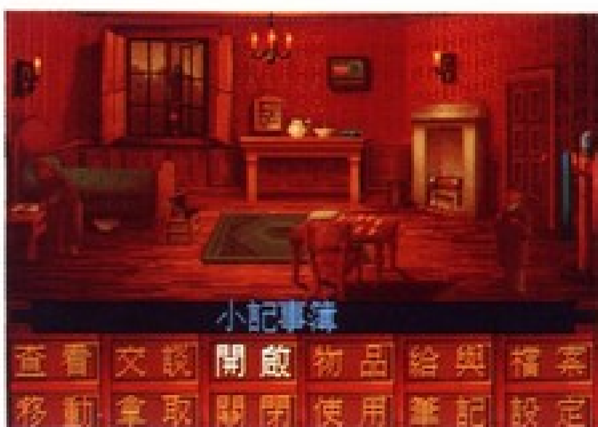
48. 爵士之死

出了爵士的家看見爵士夫人找到爵士，我們也趕快追過去，沒料到爵士自己綁了石頭從倫敦橋上往下跳。雖然福爾摩斯也下水去搜索，但因河水太深太黑終於無所收獲而作罷。現在只有從羅伯．漢特的家找出線索了。



49. 羅伯·漢特的家

床邊的桌上有一本記事本，其中夾著一張當舖的當票當書籤。查看書可知羅伯把東西交給羅絲，而書內又提到許多命運、占星的事，據華生看那可能是凱玫特廣場爲人占星的羅莎夫人（亦可使用鐵棒將床前的箱子夾層撬開，拿到一份文件，可得到相同結論）。先到傑姆森當舖再說。

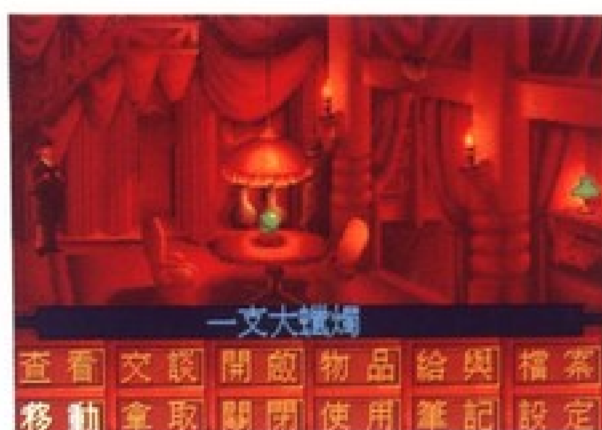


50. 傑姆森當舖

把當票交給老闆，他會給你一副紙牌，查看紙牌可得一把鑰匙，到羅莎夫人那兒碰碰運氣吧！

51. 羅莎夫人的店

正好羅莎夫人不在，她的抽屜上鎖很可疑，使用紙牌上的鑰匙，打開它可拿到一把銀鑰匙。可是還有哪裡可藏東西呢？看看蠟燭有些可疑，移動一下柱子上左邊的蠟燭，一個暗門開啓。利用銀鑰匙打開小箱子，其中有租約及羊皮紙，原來羅莎夫人爲羅伯．漢特隱藏犯罪事實。根據租約趕到賽維伊街碼頭。



52. 賽維伊街碼頭

查看屋內發現安娜．卡洛薇被綁在椅子上，使用鐵棒打開門。之後將有一段精彩的動畫。









53. 結局

雖然兇手及主謀都相繼伏法或自殺，但爲了爭孩子卻犧牲了三個人的生命也眞可悲。但是最後因福爾摩斯的努力，終於使眞相大白，也挽救了安娜．卡洛薇的生命，也算是不幸中的大幸。這也正是法網恢恢，疏而不漏的最好寫照。



TIS BIG



萬里長城

邊城奇俠

超大型中文角色扮演遊戲





台北市敦化南路一段七號五樓之一
顧客服務專線：(02)5778101
郵政劃撥帳號：1713270-7





附贈厚達百頁之長城圖鑑

記憶容量　遊戲規模　長城圖鑑　珍藏包裝



■ 高水準、大膽配色、獨創之怪獸造型。



■ 精緻之地形CHIP製作與編排。

■ 採用640× 480高解析度表現方式，大記憶容量高難度系統

超大規模的知識型RPG
風格獨特，你非玩不可



萬里長城之邊城奇俠製作理念

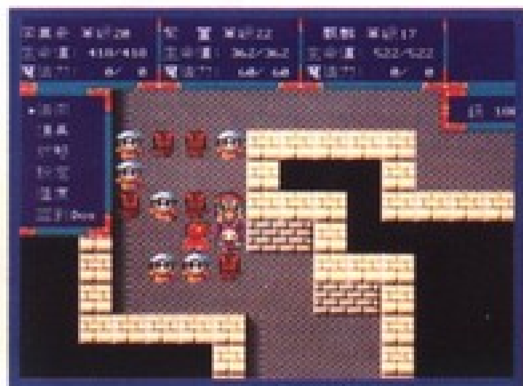
一・大規模中文RPG之製作

遊走畫面數目：1200個電腦全螢幕
迷宮數目：22
村莊數目：17
地形CHIP數目：3000
怪獸數目：140
NPC數目：100
佔用磁碟容量：14MB
對話字數：六萬字



二・把最好玩的部分留給玩家

(1) 不採用密碼保護
(2) 去除練功的痛苦
  a. 不須練功就可以升級至與大魔頭對決。
  b. 只有迷宮才有任意出現的敵人，原野上之敵人以事件安排出現。





(3) 最爽快的戰鬥系統
  a. 精緻的戰鬥背景。
  b. 簡明的命令系統，多變的武器、法術特效。
  c. 大量而細膩的怪獸造型，保持戰鬥新鮮感。
  d. 簡短的雜兵戰－回合制，總攻擊。
  e. 二十幾場驚心動魄的大魔頭對抗。
(4) 隨時隨處記憶系統，確保玩家心血。
(5) 免費附贈耗時數月精心製作，厚達一百頁，價值250元之長城圖鑑（照片式攻略地圖），協助玩家冒險歷程。

三・"視覺"美感之追求

四・配合故事環境之背景音樂

五・完整且充實之故事內容

(1) 超過六萬字之故事對白。
(2) 超過一百場精采NPC自動演出，例如
  a. 凌雲飛馬橫山越嶺，穿梭雲間。
  b. 人、魔相戀之淒美的愛情悲劇。
  c. 雙龍將不計犧牲的豪情壯志。
  d. 反映人性弱點的陰謀詭計。
  e. 神偷妙手空空的特技演出。
  f. 奇俠劍客的豁達豪邁…不勝枚舉。
(3) 故事摘要：

現代人物李莫奇無意中觸動古物，救了龍神之女紫萱。經由時光轉移回到兩千多年前秦始皇時代之萬里長城。其目標在尋找傳說神器－龍紋寶鼎，用以衝破魔界力量，救出受困龍神，且一併揭開秦始皇修築長城，廣收天下兵器鎔鑄十二金人，搶奪寶鼎之謎。故事中間穿插邊城四奇、雙龍將、神偷、王盤老仙…等等精采情節，自始至終絕無冷場。



龍緣科技
DRAGON MEDIA CORPORATION
台北市敦化南路一段七號五樓之一
顧客服務專線：(02)5778101
劃撥帳號：1713270-7

成年漫畫

第一本成年的漫畫刊物誕生！！

每月1日・15日發售

獨特雙對面設計！！









11月1日震撼
創刊定價60元

尖端出版有限公司

地址／台北縣新店市復興路45號6F
讀者服務專線：（02）2181582

劃撥帳戶：尖端出版有限公司
劃撥帳號：05622663

NTT授權合法中文版

SQUARESOFT

10月30日發行!!

典藏推薦

馬那是一種連宇宙都能破壞的強大力量。所謂〝馬那的要塞〞就是利用此種力量做成的武器，而這個武器的出現觸怒了神，不久之後就演變成了戰爭。而神用其親自創造出的神獸，來對抗企圖征服世界的人們所使用的馬那要塞…但是神卻失敗了，最後所拯救世界的是一柄具有馬那力量的聖劍。

完全攻略本

聖剣伝説 2

せいけん でんせつ

完全攻略登場!!

大好評!!



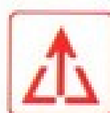
敬請期待：光明與黑暗續戰篇II 完全攻略本!!

尖端遊戲攻略本系列之一

聖剣伝説2 **定價：220元**

尖端出版有限公司

Sharp Point Publishing Co. Ltd.



台北縣新店市復興路45號6樓

TEL：(02) 218-1582

郵撥帳號:0562266-3



宣言!!

史克威爾－－日本RPG技術最領先的軟體公司；

NTT－－日本國家級極具信譽的通訊、出版公司，

合作推出了這本可和遊戲軟體「聖劍傳說２」

同時典藏的精緻攻略……

封神榜

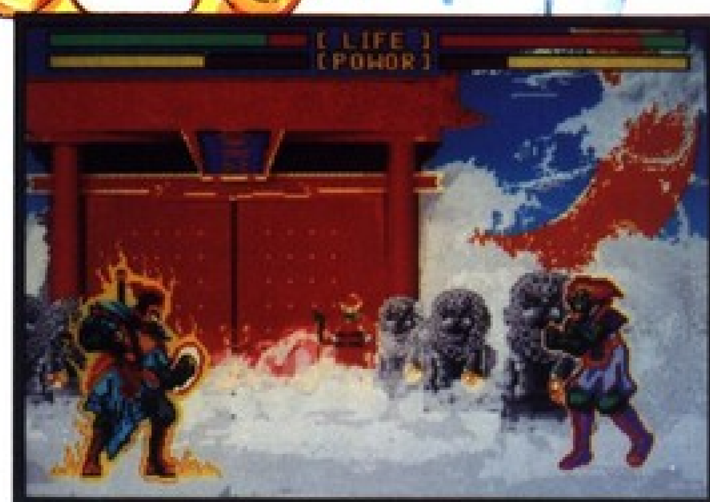
近期推出
敬請期待



改寫歷史．竄改榜名誰有本事？
三百回合．便知分曉!!

●休閒軟體首創七龍珠斜角戰鬥畫頁。
●上天下地、你來我往、殺得天昏地暗。
●封神人物、傳奇造型。順暢游移、所向披靡。
●招招險招更還險招，關關難關且過難關。
●若要榜上留聖名，盡使功力等輸贏！





大新資訊出品



歷史格鬥新片

台北縣中和市中和路312號三樓之一
洽詢電話：(02)920-3936(自動跳號)

您在玩Game時有任何共鳴或悶氣嗎？
歡迎您利用這個專欄，痛快暢言.....

吞食天地 II

自從在 49 期的雜誌裡看到吞食天地II的介紹後，就開始盼呀盼，一知道出片了，就立刻「飛」到鄰近的電腦經銷商買來玩玩看。

整體來說，吞食天地II是個不錯的遊戲，但儘管不錯，還是會有缺點，且聽我慢慢道來：

①敵將在打敗仗後，並不會死去，而會出現在平常戰鬥中，如果剛好兵力弱，對方又先發動攻勢，我方大將勢必會死去一兩位，這是Ｉ、Ⅱ代都有的缺點。

②當你整頓好一切，準備去攻打城寨時，一開打，卻發現對方先攻，使我方死傷慘重，不能使出最大威力，也不能使用陣法，這實在是有欠公平。

③吞食天地II的等級比Ｉ代還好升級，但卻沒有一處地方可告訴我差多少經驗值，讓我在那痴痴地打盜賊，眞是氣人。

④作者在製作方面有點懶，例如第三章赤壁之戰中的巫女卑彌呼，和第六章統一中國中的黃石公，看起來都是極其重要的人物，但在造型上卻沒有明顯的不同（還是跟普通的路人一樣），使我懷疑三國時代是否已發明了無性生殖？

不過，說眞的，吞食天地II優點很多，相信各位玩家比我還清楚，不然怎麼會是金磁片的銀牌獎呢？最後，祝大家早日統一中國。

●小呆

鐵路A計劃

鐵路A計劃是我玩過最好玩的策略遊戲，它遠比模擬城市和鐵路大亨好玩多了。剛開始Play時，每當打開鐵路營運報表時，總聽得見自己長長的嘆息；不過在經過諸位Game 林高手在雜誌上傳授奇招後（在此也由衷地感謝他們），當再度打開報表時，非但嘆息聲沒有了，反倒聽到了歡呼聲，看著愈賺愈多的錢，才覺得過去的努力並沒有白費；再加上其他的產業每天替我賺進不少鈔票，才眞是大快人心，使我對這個 Game 愈來愈欲罷不能，再加上細緻優美的畫面、輕快的音樂，眞是……，好得難以形容！

不過世上沒有十全十美的東西，鐵路A計劃也不例外。本人認爲此 Game 中最令玩家感冒的設施，應屬滑雪場，不但建地難尋，且只在冬季開放，其餘三季則是倒貼的局面，如果其餘三季能改成滑草場的話，那不是皆大歡喜嗎？（雖然有點不合現實）此外，有些地圖裡面會有個湖泊，可是這些湖泊僅僅只有點綴的作用而已，無法在湖上興建任何設施，這點是最令人遺憾的，若能在湖上興建游泳池或水上遊樂設施的話，相信會使這個 Game 更趨完美，你說是嗎？

● HORACE

英雄傳奇 I

記得剛買電腦時，第一套買的遊戲就是英雄傳奇Ｉ。那時我才五專一年級，英文也不是很好，爲了要完成這個遊戲，我幾乎快翻爛我那本字典了。

這個遊戲結合了RPG和立體文字冒險的特質，因此使我對其他的冒險和RPG遊戲情有獨鍾，也因此和英雄傳奇系列遊戲結下了不解之緣。受到詛咒的王子、失蹤而成爲強盜頭子的公主、法術高強且心狠手辣的巫婆……等，使得我這位剛從冒險者函授學校畢業的菜鳥，能趁此機會磨練一番，最後成爲史匹爾堡的英雄。

這個遊戲另一個讓我佩服的地方，就是它提供了三種不同的職業：驍勇善戰的戰士、足智多謀的魔法師、機警靈活的賊，不同的職業解決問題的方法也不同。舉個例子吧！在進入盜賊巢穴的門前，有個看門的牛頭人，戰士要將他打死再進去；魔法師則施展鎮定術，再用開啓術進入；賊要跟著牛頭人的背後，找機會翻牆進去。不同的職業，有不同的樂趣。

英雄傳奇已經出到第三代了，操作介面和畫面及音效都比前兩代改進不少，實在是個不可多得的好遊戲。

●宋子暉

楚漢之爭 II

去年十月，我在電腦店門口看見這套遊戲，好像不錯的樣子，便把它買了下來，迫不及待的打開包裝，想看裡面到底裝著什麼「碗糕」。

回家後立刻把它載入硬碟，高興的啓動遊戲，這一玩，就令我失望了。首先，我的軍隊從南鄭走到咸陽，就花了我一個多小時，攻下咸陽後，只有用到徵兵指令，徵完兵後就拍拍屁股，一走了之，從頭到尾都沒有用到內政指令，眞不知這個內政指令是用來幹什麼的？

還有一點，當我攻打到項羽時，項羽有如超

人一般，我派英布去對付項羽，雙方各是五千兵，項羽的訓練度是零，英布的訓練度是十，且戰鬥力只差一，沒想到戰後英布的兵力只剩二千多兵，項羽卻還有四千多兵，幸好我用車輪戰，才把項羽抓到。

項羽抓到後，立刻把他的兵力提升到五千兵，訓練度十，原以爲用項羽來打楚軍時可像剛才那樣威風，沒想到卻跟普通軍差不多，差點當場心臟病發作。

但就整體來說，這還算是一個好 GAME ，否則怎能登上好 GAME 第十名呢？最後祝有玩過這個 GAME 的人不要四肢麻痺、近視五百度。

●謝其昀

極光勇士

極光勇士這 GAME ，想必大家都玩過吧！當然內力十足、功力深厚的我便掏掏腰包，春風滿面的買下它。哇！精緻細膩的畫面，彷彿置身其中（沒那麼誇張吧！）。

剛開始的配備只有一把雷射箭，所以萬事皆難行，不過像那些油箱、飛彈、座炮等則需要大把大把的銀子才可以買。就因此，本人走訪各個星球之餘便「張目對日，明察秋毫。見藐小之物，必細察其紋理，故時有物外之心得。」這個心得就是當你到一些比較貧乏的行星，他們除了出售大宗物品外，也有出售一般物品。所以你只要按 buy 一般物品的指令，將物品全 buy 一次，再將他們 sell ，以便調查那個利潤高。如此專挑利潤高的物品下手， buy 了再 sell ，不用多久你就是個億萬富翁。有錢能使鬼推磨，還有啥事辦不到的呢？

●利宗翰

笑傲江湖

當聽到同學說笑傲江湖已經出來了，冒著大後天就要月考的危險，還是去書局將它買下。初時看到遊戲封盒，心中不禁讚歎不愧是軟世「號稱」的大作，包裝風格與一般的 GAME 大不相同，可是封盒上的那張畫，和軟體世界雜誌中的漫畫簡直是無法相比！回去之後打開包裝一看，竟然有九片！還佔 20MB的硬碟！原本以爲遊戲內容必然相當豐富，豈知才玩三天就破檯了！當我看到「欲看精彩結局，敬請期待第二部」的消息時，在電腦前發呆了幾分鐘， 540 元耶！才玩三天！想一想，那些動畫的容量必定也相當驚人，否則怎麼會賣得這樣昂貴呢？

原本認爲遊戲內容會比較像小說，可是玩了之後才知道又被騙了。而且後來四個敵人我幾乎只用到恆山劍法，拼命按空白鍵，按到手都酸了。在說明書中有幾張插圖，意境是到了，但是畫得實在是…唉（搖頭）！就拿其中有一張令狐沖和一名女子彈琴吹簫的那一張來說好了，那令狐沖好像「屍乾」一樣。製作單位既然能將遊戲動畫作得如此精彩，爲什麼不能也在手册的製作上多下點工夫呢？

不曉得是令狐沖火候不夠還是如何？他使出的獨孤九劍和動畫中風清揚秀的不一樣。雖說笑傲江湖缺點不少，但我覺得其中可選用招式攻擊而且立即顯現在螢幕上的方法不錯，且動作也很俐落。當然動畫就更不用講了，大家都知道有多好了。我認爲其中最好的功能，就是可使用「笑傲江湖曲譜」聽「滄海一聲笑」，這是我最大的心願（筆者曾數次找「滄海一聲笑」的錄音帶卻找不到，而現在終於能在電腦上聽到這首歌了）。總之，希望笑傲江湖II－東方不敗能改進以上的缺點，才不辜負了「金庸原著小說改編」的「金字招牌」！

●C.G.P.C.

魔法門III

當魔法門III正式上市後，無不期望能馬上 PLAY 到這個 GAME 。適用機種 IBM PC AT……哇！天哪（眼睛Look at 到千萬不要使用DOS 4.0 的版本的字樣）！，偏偏小弟我就是使用 DOS 4.0 的版本，心想花了幾百元卻不能玩這個 GAME ，差點沒吐出血來，爲什麼外包裝不標示清楚呢？還好電腦公司幫了忙把DOS版本提昇到 5.0 版，皇天不負苦心人，終於可以 PLAY 了。

話說魔法門III是個非常不錯的GAME ，尤其是當隊員們被敵人下毒或是受到詛咒，那臉孔不是「脫窗」就是鬥雞眼外加流口水，眞是令人拍案叫絕，如果不幸被敵人們K死，那就得趕緊燒炷香，好讓他們晚上不會來找我。

言歸正傳，魔法門III要破是不容易的（指不用 Tools or GAME BUSTER ）需要一段漫長的時間，不過卻可以平撫寂寞的心靈。尤其該遊戲以相當多的背景畫面和對話，讓人不至於感到厭煩，實爲一個中上水準的GAME 。

●函祈



遊戲獵人

出版公司	第三波
本文作者	WESLEY

大地傳說系列之

《黑暗王座》



Westwood似乎總是喜歡給人意外的驚喜？在締造了風靡一時的魔眼殺機系列後，又重新創造了一個新的傳奇：Lands of Lore--The Throne of Chaos（以下簡稱Lands），論其成就，說它是更上層樓也不爲過。

精彩的劇情發展

只要RPG故事牽涉到圓桌武士那個時代，似乎就離不開受難的國王、忠心的法師、英勇的騎士及邪惡的女巫，內容嘛大致就是女巫作亂、王國瀕臨毀滅，國王四處找勇士以扭轉局勢，法師則從旁協助。

Lands 背景也不脫這個模式：女巫 Scotia 挖掘到失落的魔法戒指 Nether Mask 以後，法力大增，於是結合了黑暗勢力意圖統治整個王國。理查王（King Richard）眼見勢不可爲，於是遍尋勇士（當然就是你嘍！）以解決這場災難。然而，事情並非這麼簡單。因爲你剛接下任務後，理查王就爲女巫所傷且被擄走，所以必須要先救國王才行。

遊戲最初你要尋找剋制女巫的項鍊；然而，任務尚未完成，皇宮就被女巫攻陷。國王被擄後，你要跑遍好幾個區域



找 Draracle 求解藥。

收集救國王的解藥；當你千辛萬苦治好了國王的傷，最後才是與女巫決一死戰。也就是說，Lands 將劇情區分成許多段落，每個段落都有特定的場景與目標要完成。這樣的情節大綱將 Lands 塑造成一個很有劇情內容的 RPG，使得玩者很明確地知道下一步要去哪裡？要做什麼？以及爲什麼要做？因



收集四個三角錐解開防護罩

耶！國王有救了！



此縱使整個遊戲場景非常龐大（大大小小總計十六處，其中包含四處迷宮），也不會讓玩者覺得枯燥、無聊，比起魔眼殺機系列漫無目的地從頭逛到尾，是精彩得多了。

簡化而不失趣味

Lands 是一個經過簡化的RPG，這並不意味著單調，而是易上手又不失趣味。遊戲開始並非像魔眼殺機要自創一冒險隊伍，而是只能從程式事先設定屬性不同的四名人選中，選擇一位爲初始隊員，其他隊員（最多再加兩名）則以 NPC 方式出現，其去留亦由劇情發展而定（筆者就曾對某 NPC 武器裝備大肆投資，結果過場動畫後，他卻只說了聲拜拜，一樣東西也沒留下，簡直是@%#＊！……）。



隊員資料畫面。

隊員屬性則改變爲戰士（Might）、賊（Rogue）及法師（Mage），即一人可同時具有上述三種能力，然技能精進與否則需要不斷練習（也就是升級方式分別爲刀劍砍殺、開鎖、射箭及施法）。另有隨武器、護具而改變的攻擊值與防禦值。值得一提的是，同樣的武器、護具在不同的位置上會有不同的效果，甚至武器也會影響防禦值（嗯！攻擊就是最好的防衛）。

其他不同於魔眼殺機之處還包括隊員不用吃飯、進入幽暗的地下迷宮需要點油燈（還會隨燈油量多寡而有不同的照明效果）及物品可以買賣等。買賣物品沒有物價變動的問題，也沒有折舊的問題（可原價買回），可以說蠻方便的。能撿的東西很多，能賣就儘量賣以換取更好的裝備，反正也沒有博物館可以陳列你的戰利品。



武器店貨色很多，不滿意包退。

操作方式與魔眼殺機差不多，只是施法時有些許不便。物品欄設計成線狀排列，總計可放四十八個物品（不因隊員人數而有改變），但一次只能呈現九個，需按左右鍵方能選擇其他（事實上也就是環狀排列），這對即時戰鬥而言，是常會手忙腳亂的。

華麗的視聽效果

Lands 的視效與音效表現皆十分優秀，相輔相成的結果更成功營造了遊戲的氣氛。視效方面，片頭及多段過場動畫輕易地凸顯出 Lands 細緻的繪圖及華麗不失柔和的色彩搭配，不同場景的色調也導引了不同的氣氛，例如礦坑是陰暗而詭異的、大城市是明亮而祥和的……。在此時，背景音樂也是功不可沒的一環，Lands 的每個場景都有不同的背景音樂，其旋律牽引著每個玩者的情緒，讓你隨著它時而輕鬆、時而恐懼，玩起來大呼過癮。

人物的動作都很流暢，其面部表情也十分生動，隊員人像平時都會有一些「習慣性」的表情，戰鬥受傷時，臉上會出現傷痕；中毒時會現出痛苦的樣子；而休息時就閉起眼睛睡覺啦！過場動畫方面，遇到有人物交談時，都會有面部特寫出現，表情蠻豐富的，也加深了互動的效果。

戰鬥時的效果也可圈可點。在被怪物打到時，會聽到「碰」的一聲，表情也很痛苦；砍中敵人時，則會有噴血的效果，敵人死後地上還留有血跡。法術種類雖然不多，但是一顆巨大的火球，或是祭出招鬼術，再配上擊中敵人時砰砰碰碰的音效，其效果令人讚賞不已。

此外，隊伍在移動時，也改變了魔眼殺機式一格一格不連續的現象，而代之以平滑移動的設計，敵人的移動亦然（因此敵人有時會正處在兩格中間，較不易看出其是否已進入刀劍砍殺得到的範圍）。在遇到旋轉點時，也會有眼前景象快速旋轉的情形，雖然容易頭昏，但是卻符合實際的狀況。

先進的自動繪圖系統

Lands 場景之多已如前述，其中四座迷宮的規模都不算太複雜，而其他平面場景卻不見得簡單，不過，再複雜的迷宮也敵不過自動繪圖功能的厲害，更何況是像 Lands這般先進的自動繪圖系統。它的優點在於所有隊伍經過的路上，如果有任何踏板、門鎖、凹槽，甚至是隱藏的按鈕與幻象牆都會自動標示出來，重要地點也會特別加以說明，如此一來，



遊戲獵人

既解決一般玩者會迷路的困擾，暗鈕與幻象牆也不會遺漏，眞是一項貼心的設計。



「人性化」的繪圖系統。

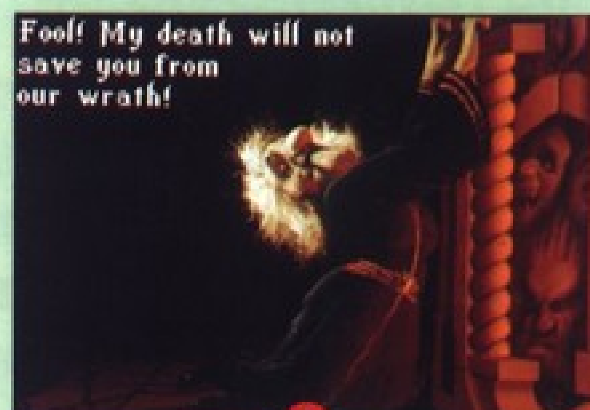
Lands 的機關與謎題難度適中，稍加思考就可看出箇中的奧妙，不過，就是有些地方要來來回回跑有點討厭，尤其礦坑之複雜前所未有。雖然它只有四層，但是同一層的空間並非全部相連，而且有些區域剛開始不能進去，因此需要不斷上上下下取關鍵物品或是啓動機器，再加上地底下的烏漆抹黑與詭異感，給予玩者極大的壓力。因此，當筆者完成這個部份回到地面上時，心中舒暢的感覺是非筆墨可以形容的。

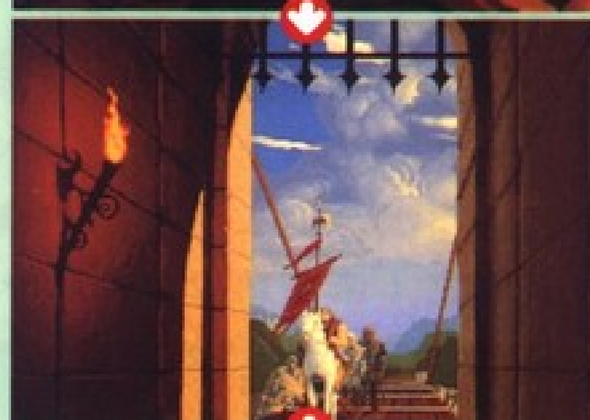
另外還有一個地方甚為有趣。一進入這個區域，衆人「賴以爲生」的自動繪圖系統便告失效，偏偏這裡充滿旋轉點，在某幾格連羅盤都失效，而且還不時跑來幾隻幽靈，所以過起關來頗爲刺激。

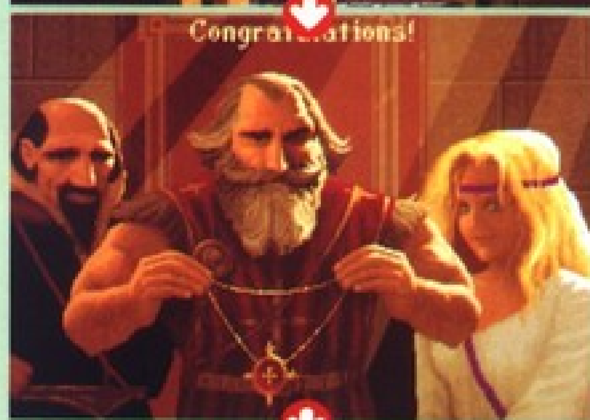
Lands 的怪物是比較難纏的，往往打起來會很辛苦，常常打個一、兩場就得好好休息，其中最狠的非幽靈莫屬，因爲他們不僅很難砍中，麻煩的是他們會「穿牆」術（不是穿幻象牆哦！），而且伴隨著幽靈的火龍（一次攻擊可傷及所有隊員）可是一點也砍不到（如果你不是用 486 的主機），因此，一場大戰過後，隊員都已傷痕累累，這時切莫逗留太久（最好下樓休息），否則再被包圍一次，包準你要 Load Game 重來。

與女巫的最後決戰比想像中的簡單，然後就是結尾的動畫，不過，可明顯看出故事必定還有續集（當然是替二代留了伏筆）。整體說來，**Lands** 是個在劇情、視聽、操作等各方面都有優異表現的遊戲，雖然有地方可能會卡死（奉勸各位每種物品都能留一個），但是仍然不足以否定其價值。在繼魔眼殺機 Ⅲ 及巨蛇之島後，還會有許多 RPG 巨作即將上市，但是，如果你漏掉了 Lands of Lore的話，就是超級大傻瓜一個。

終於除掉惡貫滿盈的女巫了！

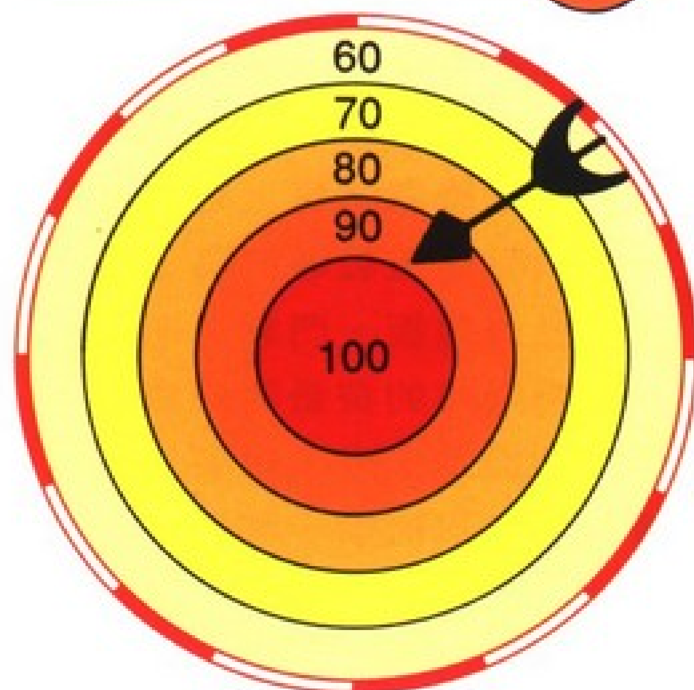








群英靶場



群英會審 VER 2.0



Mr.i

引人入勝的劇情配合細膩營造的氣氛，再加上流暢的動作，令人流連。它的續集？！值得期待！！



Apache

繼凱蘭迪亞傳奇之後，WestWood Studio 此家公司再度以其優異的美工製作出此聲光效果驚人的遊戲，簡易的操作界面亦爲此遊戲的特色之一。



何布

遊戲的難易度適中，頗能適能適合一般的玩家，畫面相當漂亮，尤其施法時的動畫效果更是驚人，美工可說是表現最佳的部分，美哉 WESTWOOD ！

射鵰英雄傳





遊戲獵人

出版公司	軟體世界
本文作者	A.S.G

說起金庸的武俠小說眞是前無古人，後無來者（大概很難有人能超越他了）！事實上他的小說中的人物個個有血有淚，個性刻劃入微，絕不像一般小說的隨便交待兩三下就草草了事。也因此看他的小說如同看眞人眞事般的親切，像射鵰英雄傳、倚天屠龍記都是十分龐大而又脈絡分明的好書。如今在笑傲江湖出了動作版遊戲之後，射鵰英雄傳（以下簡稱射鵰）也以冒險遊戲姿態登場，實在是很好的構想，這些小說改編成 GAME 本來就有十足的吸引力，如果能處理得好的話一定能滿足玩家及金庸迷的喜愛，且讓我們拭目以待其它遊戲的完成。

壹 故事情節



射鵰這次搬上電腦螢幕事實上並非全部版本，因爲筆者說過射鵰本身故事結構就很龐大，這其中的恩怨情仇恐怕不是 40M 可以裝下來的。也因此這次的射鵰只從郭靖和江南七怪欲赴比武之約到桃花島上和黃蓉訂親後結束，或許以後也可能再出第二代。說起江南七怪和丘處機訂下比武之約又是一大段故事，沒看過小說的人可以找機會看看，那的確絕對值回票價。故事從郭靖騎小紅馬到小客店遇到一群西域人士開始，到結識黃蓉，到了京城遇見穆念慈比武招親，楊康胡作非爲，到郭靖、黃蓉巧遇洪七公學降龍十八掌，回桃花島過桃花陣，救周伯通習得九陰眞經，和歐陽克爭黃蓉得勝止。大部份的情節是用過場文字或圖片交待過去，小部份是要靠郭靖自己去解謎，場景雖然不多，但畫得很用心，很多景緻令人有心曠神怡之感。

貳 解謎

許多謎題並不是很容易，但是只要你「用心」觀察，應該「不難」發現。當你少拿了關鍵物品之後，劇情便卡在那兒無法再持續下去，因此當你發現無法繼續時，便要小心多查看每個地方有什麼特殊事物，或者你的物品中有什麼可以利用的，如此才有希望解開謎



題。

遊戲本身有一個體貼的設計就是你的游標會變色，當游標變綠色表示那是重要的東西，或可交談的對象、可行走的地方；要是黃色表示可以走的地方，但不是必要的地方；至於紅色則代表不能去以及無關緊要的東西。因此在遭遇困難時你的游標就是你的探測雷達，找尋出現綠色的地方查看準沒錯。當然由於小說的基本架構已定，遊戲也無法讓玩家天馬行空般的自由探險，因此只能讓玩家在解謎中來控制遊戲的進行，然而有些設計並不是很理想，這大概也是著名小說改成遊戲先天上的限制吧！

參 人物

玩者最好對原著中的人物多少有些了解，玩起射鵰來才能得心應手，有些人物你在遊戲中自然一眼就能看得出來。像郭靖其實是個嘴巴又笨、頭





腦又不好的楞小子，但是因他有一顆仁義之心，竟然會讓黃蓉這個古靈精怪的女子喜歡上他，這或許正應了古人說的：「巧婦常伴拙夫眠」，事實上夫妻之間互相關愛才是最重要的，外貌、才學、財富等外在因素倒不是絕對的。看洪七公



對黃蓉的一番話你就能明白了。全眞教的開山祖師爲王重陽，但是到了丘處機全眞七子時卻未能發揚光大，看過神鵰俠侶你就會更加明白。至於大反派揚康則是爲了貪戀富貴不認親生父親的小人，最後終於在鐵槍廟中死於黃蓉之手，那也是造成楊過和郭靖之間最大問題的根源。其實金庸的小說很多是連貫的，像從天龍八部中的段氏家族到射鵰英雄傳中的華山五子論劍及郭靖、黃蓉嶔崎磊落的一生，以至於神鵰俠侶中的楊過坎坷不凡的遭遇，倚天屠龍記中的張君寶（也就是後來的張三丰）、張無忌等似乎都有一個脈胳可尋，故事也從宋朝一直演到明朝開國。這其中很多事件都和歷史有關，可見金庸寫小說眞的是存著一份與他人不同的用心，也才能寫出這些令人讚嘆的小說。例如在金庸的另一部小說～天龍八部中有個大英雄蕭（喬）峰，他實在是個悲劇英雄，但是誰能似他一般胸懷遠大，超越種族及成見呢？其實光他的故事就可以再出一個蕭峰外傳的遊戲了。千古英雄惟蕭峰可能一點也不過份，國仇家恨，兒女情長，他都能爲蒼生而捨棄，最後爲弭戰而殺身成仁，的確夠悲壯的了。



肆 武力

在射鵰中各門各派武功不同，但因這不是動作遊戲，所以並無多大表現，不過其中的降龍十八掌是丐幫幫主洪七公的拿手絕招，另外還有打狗棒法，可惜在遊戲中未出現，只有教給黃蓉的逍遙遊比較精彩。其實像印第安那瓊斯系列中不僅有交談、解謎、使用物品，還有動作模式，而福爾摩斯探案中還有射飛鏢，其實冒險遊戲中空間應該蠻大的，可以容納不同的形式，才不會顯得太單調。或許以後再設計此類遊戲時可以再加些動作類型的因素吧！

伍 交談



遊戲中很多事情都是用交談交代過去，事實上如果這樣單單是按鍵讓交談繼續，不如設計不同的談話內容讓玩者去選，有些也許會招致死亡，有些也許會引起不同的結局，那樣遊戲就更耐玩了。否則你只是在那按鍵，除了有點像是旁觀者在看電影之外，又要忍受一再的讀取硬碟，實在有點不爽，我們是來「玩」遊戲的，而不是來「看」遊戲的，那遊戲除了畫面外和小說又有什麼不同？因此在設計交談時一定要讓玩家有選擇權，那才有參與感，那才是玩遊戲，否則，乾脆去看原著小說，所得到的樂趣說不定還更多呢！

陸 物品

物品欄中的物品由於不能使用查看指令來查看，有時有些東西眞是看不懂它是幹什麼用的。像一開場的那條汗巾，看了半天就不曉得它是毛巾（沒有說明眞不容易看懂），如果能像福爾摩斯探案那般隨時查看你手中的物品，事實上是比較理想。另外某些物品既不明顯，設計上也有問題，像是



丘處機中毒掌後需要藥材，可是藥材被趙王府搜括光了，只有到趙王府才能拿藥救人。可是你也無法單獨進去（實在不理想）即使進去無所獲也應該可以翻牆進去吧！下場如何可以先不管嘛！非得等到黃蓉留信給店小二，然後轉交給你才行，而你若不去拔花她是不會把信給店小二，這也不甚合理



，另外像洪七公教郭靖降龍十八掌，我想雖然他比較笨嘛！但多練幾次總會學會吧！結果像個呆瓜一樣“搖”樹搖了好久才發覺這不是辦法，竟然不練了！之後找到一個八卦卻大功告成。這不是告訴我們不用辛苦練功，只要到處閒逛功力就會大進，這眞是天大的笑話！希望往後設計遊戲時能儘量考慮事件的合理性，才不致造成玩者玩 Game 時的困擾。

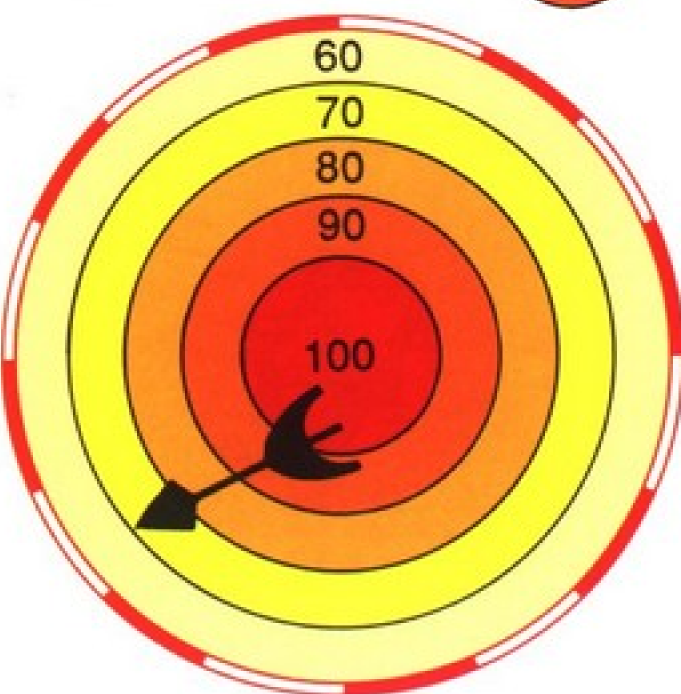
柒 結論



老實說遊戲本身畫面是挺好的，但是有些地方可能是受制於容量所以簡陋了些。不過有兩個地方設計得不錯，像是趙王府之中，如何從五種藥中找出正確的三種藥就是個不錯的點子，另外走桃花陣的實實



虛虛逼得人一定要用心思考，的確是很好的設計。但是整體而言，遊戲本身劇情是太短了些，而一些謎題設計得又不是很好，必須要合情合理才行，否則只是爲了卡住玩家那麼就不夠意思了。至於交談及行走應該給玩家更大的空間、更多的自由，如此才是一個好玩的遊戲。故事的進行方式與交談模式，其實有時可考慮作些變化，一些打鬥也可加入動作因素，輸贏自然不用太計較，但要能使玩家體會到武俠的內涵嘛！老實說，遊戲本身可以做的地方還很多，我們希望能有個像亞特蘭提斯之謎的水準的冒險遊戲，或許武俠小說改成冒險遊戲有他的限制存在，然而事實上應該是有很寬廣的發展空間。射鵰在美工上的努力是值得肯定的，然而其謎題設計不良，故事太短也是明顯的缺點。事實上遊戲要做得好，也不一定要事事忠於原著，能讓玩家發揮更大的想像空間並多做嚐試才是好的設計方向。設計 GAME 的路是無止境的，讓我們期待未來能有更多更好國人自製的冒險遊戲及 RPG 出現！



群英會審 VER 2.0

H.C.L.

遊戲場景設計頗爲細膩，但滑鼠介面略有瑕疵，遊戲謎題的設計也不合邏輯，劇情部份並未得原著之精髓，令人頗覺遺憾。

Apache

國內首部改編自金庸小說的冒險遊戲，遊戲場景繪製得相當具有中國風味，感覺相當賞心悅目。物品欄裡的物品畫得太小且沒有說明，謎題也不甚合理。

何布

雖是冒險遊戲，但是需要解的謎題卻很少，而且普遍缺乏因果邏輯性，劇情也稍嫌短了一點，但利用滑鼠游標變色來指引玩家倒是滿創新的構想。





遊戲獵人

出版公司	軟體世界
本文作者	GUDERIAN



中東地區一直是世界上紛爭不斷的地方，宗教及種族上的歧見及衝突是造成此地區不安定的主要原因。加上石油的蘊藏豐富，足可控制全世界的油價，對整個世界而言，此地區有著舉足輕重的地位。

事實上，在回教世界中，除了生產石油的國家外，大都是貧窮落後的，而中東的石油蘊藏量自伊朗至伊拉克、科威特、沙烏地阿拉伯、阿拉伯聯合大公國、阿曼等都在波斯灣沿岸，也就是集中在阿拉伯半島的東部沿海一帶。除此之外，像約旦就是個時時刻刻都需要國際救濟的國家，再加上巴勒斯坦問題，回教世界中對支持以色列的西方國家有極大的不滿。賈哈德運動（Jihad）一直是回教世界的主要活動，意義爲排斥或討伐異教徒，自然主要是針對猶太人及支持以色列的西方國家。

遊戲中對此錯綜複雜的情況有了幾種分類，那就是溫和的阿拉伯國家；較富有而較親西方的阿拉伯國家；激烈的阿拉伯國家；貧窮且仇視西方及以色列的國家。玩者可由一人到六人來扮演不同的陣營以進行外交及戰鬥，在不同的劇情依不同的戰爭目標來爭取勝利。

以色列從建國以來即和周遭的阿拉伯國家發生數次戰鬥，主要是敘利亞、約旦及埃及，但由於與埃及總統沙達特的和談及歸還西奈半島，以埃之間關係已趨和緩。黎巴嫩本身因回教徒與基督教民兵的衝突，已把國家弄得殘破不堪。

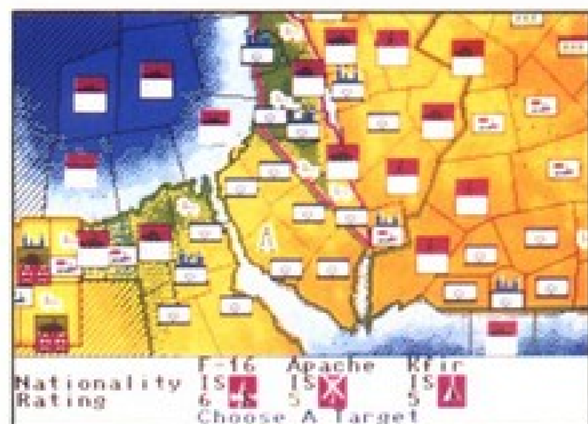
事實上，以色列的軍力在中東來說是十分強大的，它甚至曾以空軍攻擊伊拉克的核子設施。然而千萬不要讓回教國家的排外情緒升高，要不然所有阿拉伯國家聯手就十分可怕。沙烏地阿拉伯在回教世界中雖保守，但在「沙漠風暴」行動期間，由於受到伊拉克的威脅而准許美國及聯軍進駐，在阿拉伯國家中引起極大的衝擊。事實上沒有人能光靠武力征服中東地區，回教世界有許多問題不是我們一般人所能理解的，像基本教義派的自殺式汽車炸彈攻擊及恐怖活動便是一個例子。

劇情

此遊戲中共有六個劇情，因參與的國家不同，而可以玩的人也不同。分別簡單介紹如下：

一▶基本遊戲之一

這是模擬「沙漠風暴」行動，玩者最多兩人，一方是代表正義的聯軍，爲保衛沙烏地阿拉伯及收復科威特而努力；一方是海珊的伊拉克軍隊。沒有外交手段可實施，純粹以戰鬥來爭取勝利。玩者可動用空軍進行空對空戰鬥及對地支援，而陸軍可移動並攻擊，目標則在佔領對方城市、油田或機場。



以色列的空軍實力不可小覷

二▶基本遊戲之二

同樣也是「沙漠風暴」行動時期，但是爲避免海珊繼續爲禍中東，一定要將其製造可怕核子武器的設施及化學工廠加以佔領或摧毀，只要不讓他再有能力去威脅其他國家，就必須予以致命的打擊。當然這也是回合制，時間結束之後，計算雙方何者達成戰爭目標即爲勝利者。

三▶聖戰

阿拉伯國家不願見到以色列的存在，因此會努力進攻以色列，然而假設埃及和以色列有和約，如果有人進攻以色列，則埃及也站在以色列那一邊。

遊戲以三個陣營展開，伊拉克、葉門、約旦是一夥；沙烏地則和敘利亞、利比亞、黎巴嫩爲同一陣營；以色列則和美國等聯軍及埃及同一陣營，互相攻伐以獲取勝利，美軍航艦也會加入戰鬥，提供飛機支援。

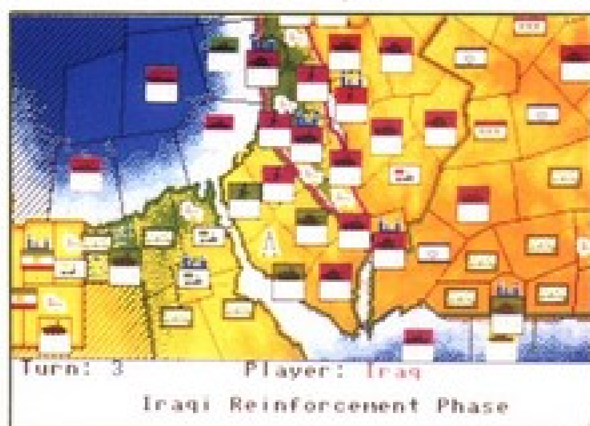
而阿拉伯國家之間不可避免的也會有衝突，因爲勝利是看你佔領多少城市、油田及機場來決定，有時爲了勝利，也顧不得兄弟朋友，有機可乘就出兵佔領吧！眞是沒有江湖道義。

四▶包圍以色列

延續上個劇情，但參加國家有所增加，陣營也增加一個。伊朗、敘利亞、黎巴嫩、利比亞這下子一夥了；伊拉克仍然和約旦、葉門一夥；沙烏地和埃及、阿拉伯聯合大公國及科威特一夥；而以色列只有跟西方國家合作了。目標和上個劇情差不多，同樣以色列也可展開核子攻擊，而伊拉克則可施展化學攻擊，這和上個劇情都一樣。勝利分數的計算方式也都和上個劇情一樣以所佔領的城市、機場及油田來計分。

五▶外交遊戲之一

這是一個群雄並立的時代，大家爾虞我詐，不擇手段，以求達成自己的戰爭目標。每個玩者有三種戰爭目標，均由電腦指派，像以色列的古代



嚐到以色列的苦頭了！哈哈！

以色列（Ancient Israel）目標爲恢復古以色列光榮，並奪回約旦及黎巴嫩。而美國的最後行動（Last Crusade）則欲使伊朗及伊拉克無法侵略別國，並佔領四個油田。

遊戲開始玩者會得到一個戰爭目標，可是別人不能看，大家就在不知敵我虛實之下去展開外交及戰爭。爭取可能盟友，攻擊敵人以達到自己的目標，不過到頭來可能有幾個人一起贏，也可能所有人都贏不了。

六▶外交遊戲之二

包含六個陣營，其實最好找六個朋友一起玩，因爲電腦只曉得攻擊，那就沒什麼意思了。這裡面除了一般的規則外，還加入了賈哈德及戰爭熱度兩項評估點數，如果排外情緒達到最高點10點，則溫和的阿拉伯國家會產生動亂或政變革命。而如果賈哈德達到最低點0，則激烈的阿拉伯國家就會產生政變或革命。許多事情都會影響排外情緒及戰爭熱度，外交手段及出兵海外皆有某種程度影響。因此要獲勝不僅是靠武力，更要小心這兩項指標來妥善採取對策才行。

武力配置及戰鬥

軍力分空軍、陸軍及海軍，茲一一分別介紹如下：

空軍

可分佈在機場及城市（假設城市都有機場，聖城麥加除外），每個機場可配置最多三個航空中隊。另外，美國有航艦特遣隊也可配置兩個航空中隊，其使用方法和機場是一樣的。

每架飛機都有其攻擊能力，因機型及使用人員素質而不同，像同樣是F-16美軍有攻擊力6，而埃及只有5。飛機本身以顏色分別機型：綠色是對地攻擊機，可一次攻擊陸軍兩次；空優型是黃色，可對空中飛機攻擊兩次；而黑色代表戰鬥轟炸機，不論對空對地每次都只能攻擊一次。利用空軍可削弱敵方陸軍戰力，但無法將其完全摧毀，但對空軍、海軍則能有效摧毀。

飛機依型式分爲可承受一發命中及兩發命中兩種，前者命中一發就被摧毀；後者要命中兩發才會被摧毀。攻擊城市、機場、陸軍及海軍都會遭遇對空炮火攻擊，也有可能敵人會展開空中攔截，所以必須小心使用。

陸軍

是作戰主力，可佔領機





場、城市、油田等陸上設施，一個地區最多只能有兩個我方部隊存在。陸軍一般以師爲單位，分爲裝甲師、機械化步兵師及一般步兵師。某些國家像伊朗、伊拉克及土耳其，有些師人員裝備較差，所以以三個師編成一個軍團，它的形式爲在攻擊能力數字旁有個「＋」號表示。

軍團級部隊可以建造防禦工事，也有較佳防禦力，甚至可作兩次攻擊。遭受敵人攻擊時可能會遭受命中，不同的單位有不同的攻擊能力，所能承受的命中數也不同。但在被摧毀前不論受到多少命中，皆不影響其攻擊能力數值。

海軍

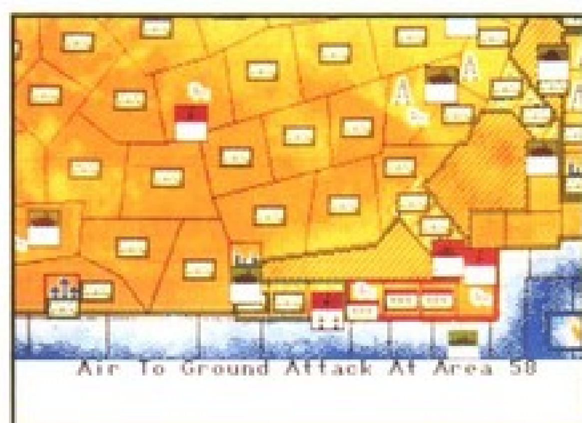
除了航艦特遣隊外，只有水面作戰特遣隊。依其攻擊能力則有不同承受命中能力，這點和其他部隊類似。但由於只能配置在海上，只能攻擊陸軍，對整個局勢影響並不大（如果敵人守住內陸的話）。它也無法登陸，還要小心空軍的攻擊，航艦除了搭載飛機外，還能互相攻擊或炮轟岸上的敵人陸軍。

結論

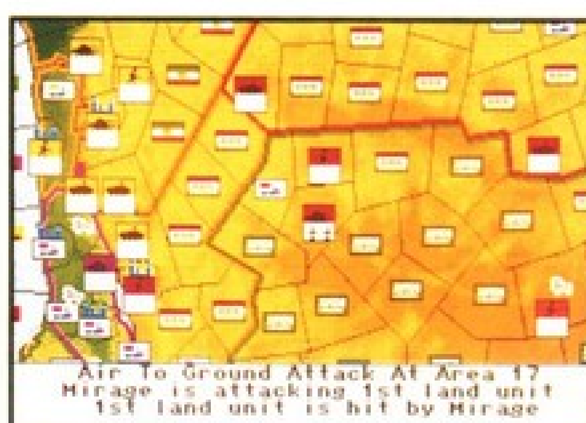
此遊戲前四個劇情只是單純的戰爭遊戲，後兩個比較複雜，需有外交手段及戰爭行爲以達到勝利目標。不過作戰只決定於電腦產生的隨機數目和攻擊部隊的攻擊數值來比大小，是不太客觀的。像筆者曾以戰力3的步兵師擊毀戰力5的裝甲師（只因隨機數字是3或更小），而攻擊失敗的一方都不會失去戰力，實在不公平！

事實上這遊戲是紙上遊戲移植過來的，本來是由攻擊者丟骰子來決定勝負，如今變成由電腦產生隨機數字，因而失去了客觀性了。如以色列空軍的F-15有攻擊力6點，卻兩次都沒命中攻擊力3點的伊拉克殲7戰機，反倒被其命中，眞是快吐血了。

畫面及音效除了片頭較具水準外，其餘水準平平，尤其空軍對戰，飛機畫得太馬虎了。老實說這是一個小遊戲，不需花太多時間，但變化卻很大。主要是中東地區這些國家彼此之間的矛盾與利害關係，不過電腦是較無法體會這種關係。因爲他們幾乎只爲勝利到處征戰，所以比較好的是找三五好友大家來較量一番，戰爭目標由電腦決定，誰也無法預估結果。而在未知敵友情況下，每個人爲達目的，只有互相試探而盡力結盟，或破壞他人好事。這才是此遊戲眞正吸引人之處，其實這和現實世界較爲吻合。但是注意一點，不要玩過火了，到時候朋友之間反目成仇，那可不要怪我沒警告過你哦！

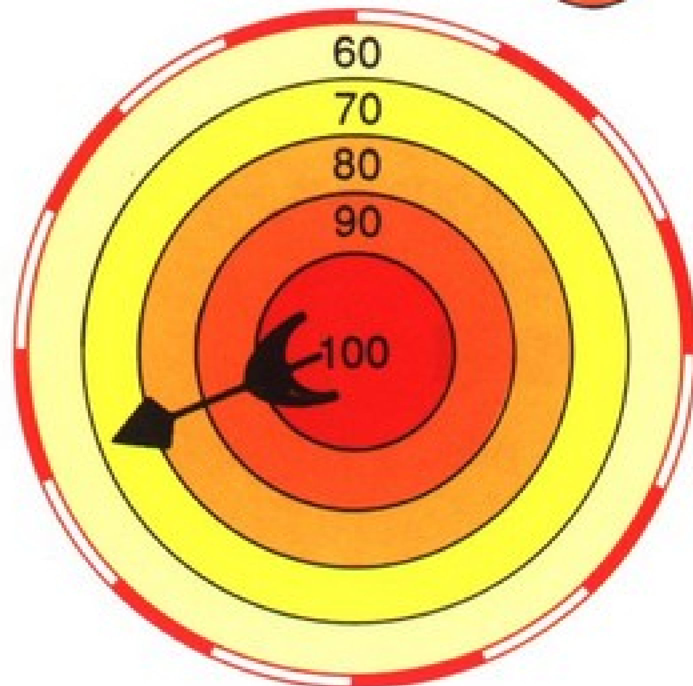


空襲警報，各就戰鬥位置！



想當中東霸主，各憑本事吧！





群英會審 VER 2.0

H.C.L.

傳統的戰棋式遊戲，加入了空戰畫面與三軍支援，給人新奇的感受。音效方面頗有臨場感， AI 部分則無特殊表現。

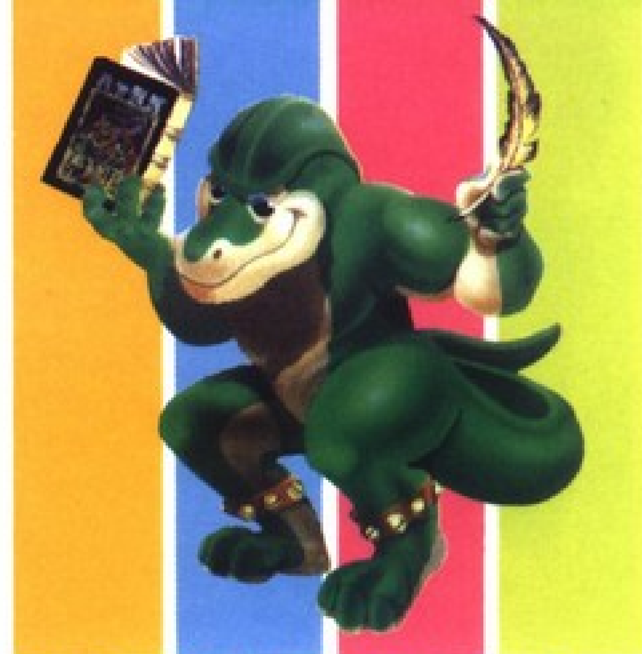
Apache

以波斯灣爲題材的戰略遊戲，具備多人同時共玩系統，增添了一份可玩性。短兵交接時採隨機判斷勝負不甚公平，遊戲圖形較單調不生動。

何布

畫面雖然醜了一點，不過以中東地區局勢爲背景，不管在外交或戰役上還算值得一玩，電腦對手的AI並不強，找好朋友一起來玩可能會好一點。

大海戰美國艦隊資料片



出版公司	軟體世界
本文作者	GUDERIAN

隨著大海戰遊戲的發行，玩家可能會想試試看美國海軍的船艦，尤其是美國公司出的遊戲，自然就產生了這個在事實上並未發生的劇情--美國海軍在大西洋對抗德國水面艦隊。事實上由於德國海軍無法完成原訂的成軍計劃，因此在對抗英國海軍之餘，實在無力去招惹美國海軍，也因此事實上美國海軍在大西洋上實際只有反潛作戰而無水面戰鬥。但遊戲就有這個好處，反正天馬行空，現在你可以擔任德國海軍總司令來擊滅英美的海上艦隊，或者擔任美國海軍執行護航船團任務並努力擊沈德國的海上殺手。遊戲不僅提供了不同的艦型，並且在遊戲本身也做了不少修正，玩過或沒玩過大海戰的人都該來試試這個新的資料片。



戰艦資料一覽表。

壹 遊戲改良

新版修正了一些舊版中的Bug，像在戰情室畫面你不能跟蹤一艘在你視界以外的船，最好在你玩之前仔細的看看所附的README文件內容。重要的是有了調整電腦損害管制的判斷力，尤其是把堵漏排水視爲比火災還優先，可避免無謂的沈没，另外電腦在壓載平衡艦體上也比較聰明了。其次戰術人工智慧也提高了，電腦比較會保持編隊而不是個別行動，而在目標的選擇上也比較適切。而在二次日德蘭海戰（Jutland Ⅱ）劇情中希柏號重巡洋艦不再以俾斯麥級戰艦身份出現。而在戰役中格拉夫·修貝號也不會待在南大西洋不回來了，並且也不在戰鬥結束後將己方受損過重的船艦擊沈，即使鍋爐、引擎、大軸、車葉、操舵裝置、舵葉全毀，只要她仍有足夠浮力就能夠存活下來，因爲別的船可以拖帶她返港。雖然在遊戲中並未有拖船的設計，但海軍任一艘船都有拖帶的能力，這樣比較符合實際。

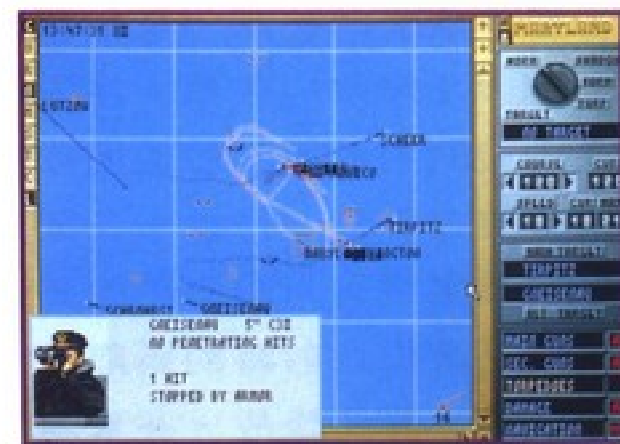


相當逼眞的損害管制系統。



準確命中敵艦！

最令人高興的是，他們終於修改了船團護航的一個大Bug，没有足夠護航船隻時乾脆不派護航艦，而且船團數量有增無減。這根本就不對嘛！船團不僅要防範德國水面艦隊的攻擊，事實上潛艇的攻擊更可怕，怎麼能在護航艦不足時還增加船團？筆者在玩舊版時到了1942年根本把英國海軍的戰艦、巡洋艦快修理光了，驅逐艦也所剩無幾。於是每次總是碰到一些没有護航艦的船團，宰起來挺費時間的，乾脆返港休息，等英國有新艦下水再出去宰他們，否則要玩到大戰結束恐怕不是我的電腦當了就是我掛了。結果因此讓英國賺了不少船團分數，現在只要他們没有足夠護航艦，我只要在港內就可以收到潛艇的捷報，也不會讓他們自在逍遙了。眞是省時又省事（當然你要先把他的護航艦宰得差不多才行！）的確是修正的不錯。



戰情室畫面。

貳 航艦與空中武力

由於中途島一役扭轉了太



平洋戰爭中美、日兩國海軍的勢力優劣，許多人相信航艦及空中武力優於一切傳統戰艦。事實上由於氣侯的緣故，北大西洋平均的海象並不良好，這



看你往那裏逃。

直接影響到了航艦及空中武力的運用。也因此在北大西洋上的海戰主力是傳統的戰艦而非航艦，也就是如此英、德兩國所發展的航艦都以30～60架艦載機左右大小的護航航艦爲主，而非像美、日雙方所發展的90架艦載機的攻擊航艦。

北大西洋的惡劣氣侯不僅影響艦載機的起降，也影響到其搜索及攻擊的效率。在原來大海戰的遊戲中艦載機的攻擊情況實在很糟，往往十二架飛機的魚雷沒有一顆命中的。這主要是飛機投射時的距離及角度沒計算好的緣故，在資料片中修正了飛機的能力，使它能在良好天侯下有適當的表現。飛行甲板的畫面有些許改變，原先只有準備（ READY ），現在增加了加油掛彈（ ARMING ），感覺上往往飛機能升空時戰鬥已經差不多結束了。



艦載機扮演著重要角色。

當然啦！航艦戰鬥在此遊戲中只是陪襯，也因此德國的格拉夫・齊柏林號航艦並不能下水加入戰鬥（事實上她也從未完成）。

參
砲擊準備

延續自原本系統的砲擊方式並未有太多修正，只是原先的幾個小缺點像很容易耗盡彈藥等有了些改良。這套系統很客觀的運用了砲火指揮儀、雷達、觀測射擊，甚至偵察機空中觀測來提高命中率。有些因



激烈的戰鬥。

素會影響到射擊精確度，首先是天侯及海象，惡劣時有些砲連發射裝填都有困難。其次是本身及對方的航向及航速改變，特別是遠距離開火時特別明顯，因爲等砲彈落到目標的時間拖長了自然會影響對敵艦前置量的估算。另外像多艘船艦對同一艘敵艦射擊，往往會使觀測人員分不清射擊水柱是那條我方艦隻造成而混亂了距離測定。有效利用艦載機實施空中射擊觀測並縮短開火距離可能是提高命中率的不二法門，不過後者相對的也會增加己方被擊中的機會。



尚未發現敵艦蹤跡。

肆
戰鬥劇情

在資料片中提供了十個美國海軍的戰鬥劇情茲分別介紹如下：

第一個 CRUISER ACTION（巡洋艦作戰）是由有15門 6吋砲的費城號對抗 8 門 8 吋砲的希柏號，火力多射速快，但射程較短的費城號只有靠逼近敵艦來發揮其火力了。

第二個 CRUISER VS POCKET BATTLESHIP （巡洋艦對抗袖珍戰艦）是由 9 門 8 吋砲的WICHITA號對抗有 6 門 11 吋砲的 SCHEER 號，射速快航速快，但射程短是 WICHITA 的特色，接近戰鬥較有利。

第三個 THE 1OWA MEETS THE TIRPITZ 則是 9 門16吋砲的新戰艦愛荷華號及15門 6 吋砲的SAVANNAH號對抗 8 門15吋砲的提匹茲號及 8 門 8 吋砲的希柏號，雙方旗鼓相當。

第四個是老戰艦10門14吋砲的内華達及兩艘驅逐艦護衛船團對抗袖珍戰艦 LUTZOW 及 SCHEER ，魚雷可能是項決定性的武器。

第五個是老戰艦新墨西哥號（14吋砲12門）及布魯克林號（6吋砲15門）和兩艘驅逐艦對抗香霍斯特號及克耐雪瑙號的攻擊。

第六個是8門16吋砲的馬里蘭號及9門8吋砲的重巡兩艘、驅逐艦三艘對抗香霍斯特號、克耐雪瑙號及尤根親王號。

第七個是6艘美軍驅逐艦對抗德國5艘驅逐艦，5吋砲對5.9吋砲之戰，魚雷攻擊也很重要。

第八個是12門5吋砲的防空巡洋艦及一艘驅逐艦對抗三艘德國驅逐艦，魚雷是致勝的武器。

第九個是華盛頓號及英軍約克公爵還有兩艘巡洋艦四艘驅逐艦要對抗提匹茲號、香霍斯特號、LUTZOW號、SCHE-ER號及希柏號，這是一場大砲戰，保持編隊很重要。最後一個是兩艘新戰艦、兩艘舊戰艦、兩艘巡洋艦加上三艘驅逐艦對抗德國六艘戰艦及希柏號重巡洋艦，完全是靠實力取勝的一場大戰，十分刺激。

伍 新增戰役

資料片提供三個新戰役，第一個是1942年冬天危機（WINTER CRISIS 1942）、第二個是扭轉形勢的1942-43（TURN OF THE TIDE 1942～43），以及第三個美軍獨自奮戰（AMERICAN ALONE）。以上除了第三個戰役沒有英國皇家海軍參戰外，其餘兩個都混合了英美海軍聯合作戰。英美海軍必須擊潰德國海上艦隊來確保艦團運輸的安全，而德軍則是努力擊沈一切敵人護航艦及運輸船團。整體上而言德軍武力較少，但能集中運用造成局部優勢，反之英美為了護航船團而必須分散武力，必須善用大量的哨戒巡洋艦來搜索德國海軍再集中兵力攻擊較有勝算。



看我16吋砲的威力

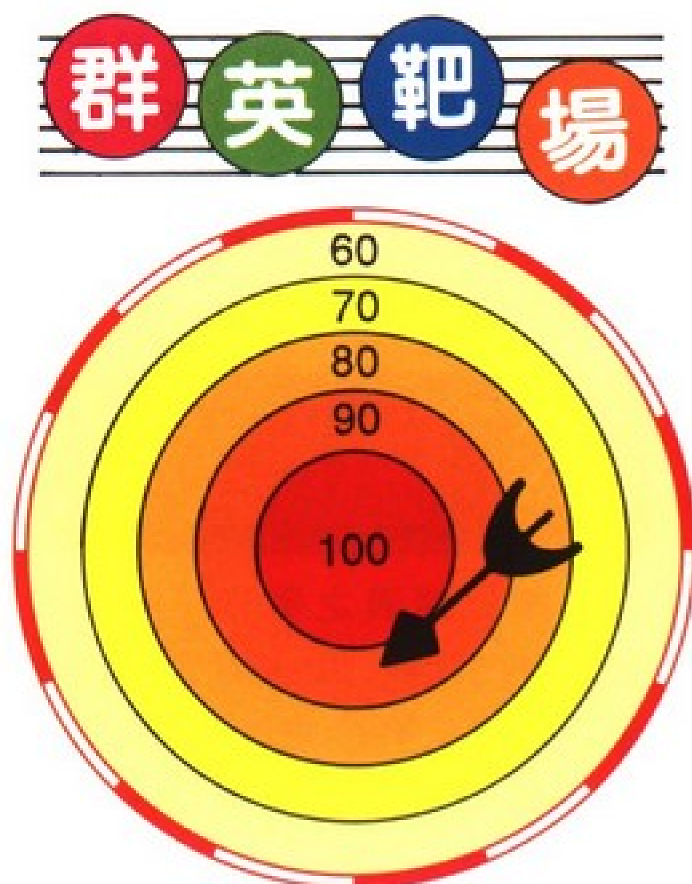
陸 結論

就整個遊戲的圖形及架構來說，這是一個十分好玩的遊戲，模擬海上作戰的程度特別是損害管制讓自海軍退役的筆者感到十分的眞實。音效及音樂的表現也不錯，可謂聲光俱佳，令人可以一玩再玩。特別是對傳統以砲戰為主的戰艦有一份感情的人而言，這是個不可錯過的遊戲。雖然大海戰出片拖延很久，但終究千呼萬喚始出來，不令玩者失望的是，資料片中不僅有新的劇情，又修正了原有的缺點，的確值得一併擁有。如果你對海上生活有所興趣，特別是對艦隊決戰有種衝動，那麼來試試不用像潛艇遊戲一樣躲躲藏藏，可以光明正大靠船堅砲利來修理對方的遊戲。特別是在玩過大海



所向披靡的主力戰艦

戰中慢吞吞的英國戰艦之後，來試試快速的愛荷華級戰艦，16吋砲的威力可不是蓋的喲！



群英會審 VER 2.0

H.C.L.
除加入多種新式戰艦外，也針對原遊戲的缺點加以改進，模擬狀況相當逼眞，各項戰役也頗符合歷史，是模擬遊戲中的佳作。

Apache
此資料片是假想美國海軍在大西洋水面戰鬥的情況，且也改正了許多不合理的地方，使得這個遊戲模擬得更符合實際情況了。

何布
在修正了一些BUGS與不良的設定後，使整個遊戲的環境更為理想而眞實，資料片提供了美軍的船艦與額外的戰役，對喜受海戰的玩家來說，不玩可惜。





遊戲獵人

出版公司	軟體世界
本文作者	A.S.G

大明英雄傳



龍騰天下

話說元末群雄四起，各自割據一方佔地為王，最後朱元璋在與陳友諒大戰之後取得優勢，終於把元順帝趕回漠北去。這一部戰亂的歷史和中國歷代戰亂最大的不同，在於這是首次為驅逐異族統治的起義抗暴，而在打敗敵人之後卻又





無法眞正的將敵人勢力消弭。很奇怪，不是嗎？事實上蒙古人的戰鬥力是舉世聞名的，(在金庸小說「倚天屠龍記」中，蒙古軍即使中伏也是進退有序。)可見蒙古人能創立橫跨歐亞的大帝國絕非偶然。然而由於形勢比人強，蒙古人不得不退回漠北，但是明朝始終無法擺脫蒙古人的威脅。明成祖定都燕京（現在的北京）一方面是為了鞏固自己勢力，一方面實際上也是為了加強邊防。那麼到底元末有那些英雄豪傑呢？又有多少可歌可泣的故事上演！大明英雄傳提供您一個正史之外的遊戲空間，讓您扮演各路豪傑來一統天下。朱元璋也好，陳友諒也行，反正只要您喜歡、張士誠、徐壽輝，隨便您選，大夥一起來創造屬於自己的歷史霸業吧！

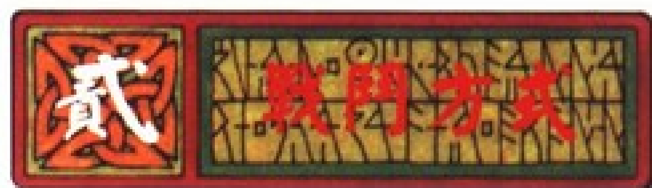






元朝是採行中書省制（也就是後來清朝的行省、今日的省制），而明代則是採布政使司制（或稱行省制），不像漢朝有數郡為一州，像是荊州、冀州、涼州等，感覺上不是很有組織。而各區地圖顯示的資料只有君主的大頭像及姓名，資料只有金、糧、兵數及將軍數，如果要看詳細資料如生產力、物價、洪水率，以及太守等都還要用「查看」指令再去看，很不方便，還是三國演義原來的設計比較一目瞭然。

不過就操作指令方面，由於採用圖形介面，使用上來說對新手較為有利，老手玩三國演義因為指令記得很清楚，所以玩起來也不會慢，各有利弊。原則上仍是建設提升生產力，並防洪治水以防災害發生，等收稅月到來自然就有金錢及糧食進帳以增強國力。並且會有貢品可用來賞賜以提高將軍屬性，不過名稱和三國演義有些不同，像寶刀改為火銃，美女改成寶玉。地圖看來似乎有些粗糙，顏色的搭配不如三國演義的清晰，這可能見仁見智，每個人的看法也許有所不同，但除了戰鬥方式和三國演義不同外，其餘的指令玩家應該是不會陌生。



類似楚漢之爭II -- 赤龍反撲的戰鬥地圖，這一部分大概是本遊戲最用心的部份，各地區的城池數目並不完全固定，城池也因地區不同而大小有別。不

同地區的地形差異在畫面上的感覺能很忠實的表現出來，但是在移動時有時會被電腦氣死，當它告訴你此路不通時，並不代表眞的走不過去，大部份時候只是你的指標所指的地方和現在的位置之中有障礙物。電腦竟然不會繞過去，特別是在曲折的山路或城市中，有時在你按了半天都走不過去時，心中實在很不是滋味。不過在施展計謀如火攻、奇襲、水



攻時的動畫倒挺可愛的。比較重要的是它的單挑功能，和原來三國演義的對戰不同，因爲在對戰模式中敵人可以跑給你追，而在此一經單挑，從**8**點到**18**點，敵人就跑不掉了，只要你有個像常遇春一樣戰力**100**的武將（好比呂布一般）那幾乎是天下無敵了。除非敵人兵力比你多或者智力高會用計謀，否則他只能在你身邊用箭射你而已。這種戰鬥方式使得



即使在難度設定爲**4**（最高級）也能輕易地在幾小時之內統一天下（根本不太需要防洪治水建設生產，這樣太不合情理了）。事實上，由於人工智慧不夠聰明（不曉得把兵力集中），因此這個遊戲老實說挺適合初學玩家，也很容易有成就感。



這其中有許多知名人物，可是看他們的大頭像和心中所想的有一段距離。也不知是看習慣了三國演義的人頭像，對類似楚漢之爭II－－赤龍反撲的這種畫法比較不易接受，因爲感覺上每個人的臉都差不多，只是盔甲、帽子、鬍子在改變而已，不似三國人物那般變化多端。而且像劉基（劉伯溫）這種智謀**100**的人竟然不像諸葛亮那樣瀟灑，反而像極一個糟老頭子，唉！那份失望，



眞的是……不過老實說這都是筆者玩慣三國演義之後先入爲主的觀念作祟。事實上偶而換換口味，喜歡與否，就看玩者們自己怎麼想了。

在遊戲中要注意的是，忠誠度可不是到了**100**就不會下降，這樣您只好累一點，經常查看你的將軍是否有異心，其實這影響並不大，不過眞的會讓人覺得很煩，誰會喜歡自己的部下反反覆覆的？在其中有些戰力特高的像常遇春、花雲，也有戰力**92**、**93**左右的人一大堆，其實只要戰力超過九十就很好用，但是不要用智商不足的人，要不敵人一個火攻弄掉你一、兩千人，我看您那場戰爭也不用打了。多訓練提升機動力，遇上戰力比自己低



的人儘管向他單挑，而戰力高的人就是以大吃小了，除非他的人比你多，那您最好祈禱他比你笨，可以用計策減少他的部隊。如果有人比您聰明而戰力、部隊又比你多，那勸您還是少動他爲妙。



老實說，元末英雄之中也沒有誰是眞命天子，君不見最後的勝利者只不過是個曾在皇覺寺出家的小和尚嗎？重點在於誰能知人善任，否則即使像成吉思汗辛苦打下來的基業也會被葬送掉。在遊戲中其實大家的將軍、兵力及轄地都差不多，朱元璋雖有徐達、常遇春，但也不見得佔多大便宜。筆者第一次玩朱元璋統一天下之後就覺得該換換口味，於是陳友諒、徐壽輝等，其實每個人都有機會上場表演，就像在三國演義玩等級**20**級，有人說荊州四人幫跟張魯根本毫無機會，可是筆者在不斷嚐試下，終於能分別用韓玄以及張魯開始而統一天下，事實證明事在人爲，只要能知人善任，又懂





得作戰的技巧，打垮別人不敢說，但自保是沒問題的，等擊退敵人後，一定能抓到一些降將，人多之後就不怕天下無法統一了。

特別是在大明英雄傳中，攻擊是最佳的防禦，集中兵力，先將敵人削弱，只要您能將最大的敵人瓦解，那勝利就指日可待，人材比土地更重要，想辦法延攬人材或者俘虜敵人將軍中有用之人才是最重要的。每個君主手下總有一兩個強將，把兵力都給他，如果他智謀不夠就多給他兵書，然



後進攻擁有良材的敵人，那麼你才會逐漸發展壯大，像筆者一開始玩陳友諒就用傅友德攻下朱元璋的應天府，待徐達、常遇春一到手，幾乎就等於已拿下大半的江山了。



用滑鼠操作在指定地區自治時特別迅速有效，這是三國演義中按州郡數目所達不到的效果。不過圖形由於框框小的緣故，其中的圖像不容易一目瞭然，不過使用一段時間就好了，大概就是軍事這一項的圖形最不容易弄清楚，尤其在徵兵、訓練、移動、調整兵力之間實在不易分辨。至於音樂及音效方面則差強人意，畢竟這不是動作或射擊遊戲，只要遊戲中有點調劑就不錯了。



明朝的建立過程，雖然不似三國人物那般曲折多變，然而其中的確有許多人的奮鬥及悲苦存在。倘若您是研究歷史的人，那麼可能對各個朝代的治亂都比較清楚，可是我們一般的大衆大概沒有很深入的研究。有了三國演義這本書，使得不僅是中國人，甚至日本人都對三國人物及歷史有一份感情，也因此玩起三國演義就特別有意義。但我們對元末這些豪傑的好惡就不像我們對劉備及曹操這般愛恨分明，不過這樣也好，玩起來就比較不會爲選那個君主而傷腦筋。而且事實上大家機會均等，只是這樣便缺少了一份親切感，玩起來好像只是爲了追求勝利。這主要是我們對他們的生平不很熟悉的緣故，這種情形和玩封神榜，或者隋唐演義是比較相近的，畢竟三國故事太深入人心了。中國歷史中戰亂的故事不少，但要做成一個廣受歡迎的，恐怕須要一個有效率並有創意的戰鬥模式才行（或是像成吉思汗中有不同的兵種設計那般），希望國人能夠有更好的作品出來。



群英會審 VER 2.0

H.C.L.

遊戲介面沿用楚漢之爭Ⅱ，但並未針對其缺點加以改進，操作過程反而更加繁瑣，美工設計頗爲用心，但配色技術欠佳，AI 表現差強人意。

Apache

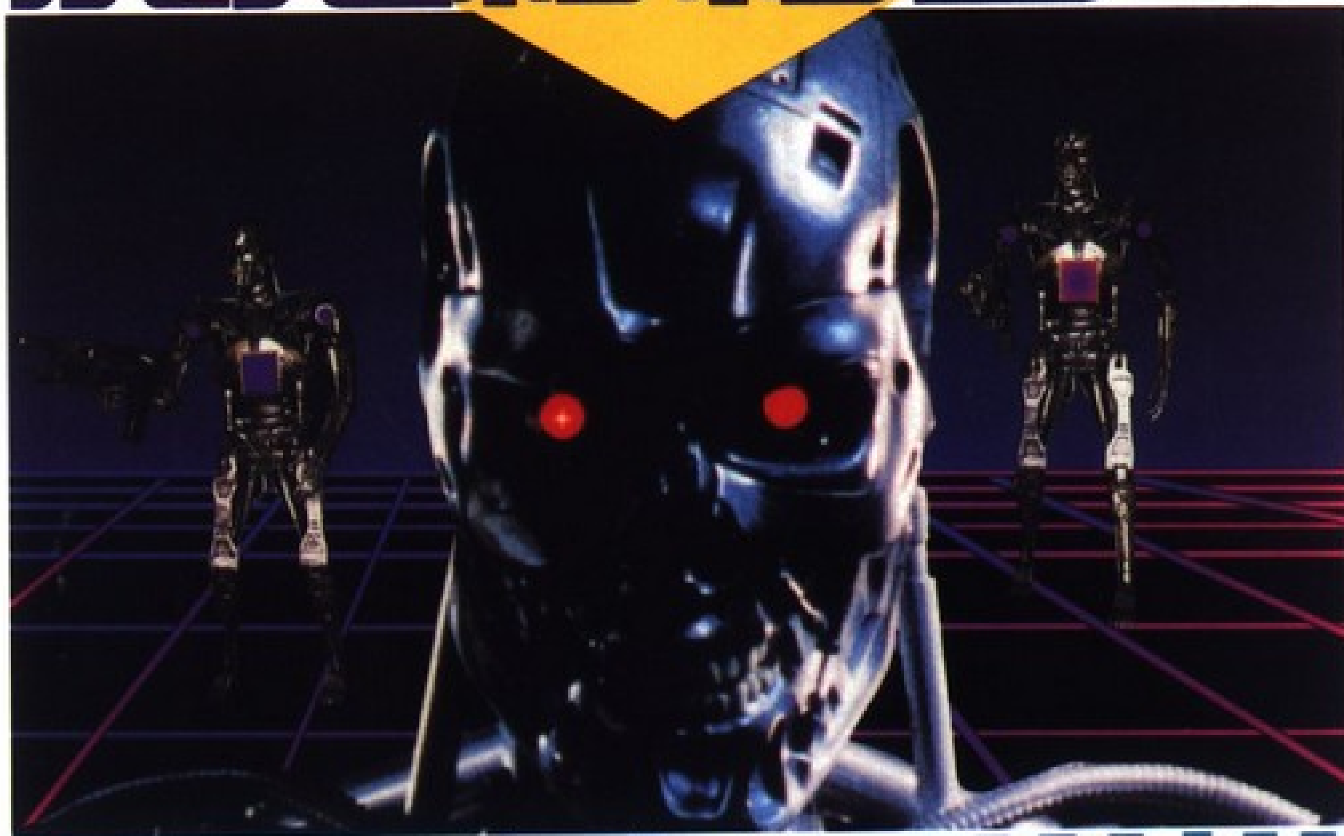
類似三國演義的戰略遊戲，不過戰鬥方式和戰鬥地圖有著很大的改變，也是此遊戲迷人的地方，圖像顯示的操作界面讓人很容易上手，唯人工智慧不太高。

何布

由於使用了楚漢之爭Ⅱ核心程式，使大明英雄傳並沒有許多創新的地方，比較值得一提的是圖案式的命令選單，但對策略遊戲的老手來說反而有點不方便。



魔鬼終結者II



末日審判西洋棋



遊戲獵人

出版公司	軟體世界
本文作者	A.S.G

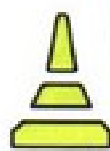
如果你看過電影魔鬼終結者的話，一定會對由阿諾史瓦辛格所扮演的第一代終結者以及新的T-1000型終結者印象深刻。現在，終結者又回來了，他們出現在一個致命的西洋棋遊戲上，即將和電影中的反抗軍一決勝負。基本上這是個標準的西洋棋遊戲，但是棋子則是以電影中的人物及機器人來代替，你可以選擇不同的戰場背景。在棋子被吃掉時也會有一場戰鬥的動畫，在不同的戰場中顯現，的確挺有創意的。

如果你是西洋棋高手或是對西洋棋有興趣，那麼末日審判西洋棋可使你在遊戲中有另一番感覺。如果你只對終結者有興趣，那建議你還是去看錄影帶，要不然老被電腦打得潰不成軍時不要說筆者沒警告你！

壹、配備需求

要有高畫質，事實上一定要有好的配備，不過這個遊戲的要求眞的很苛刻。它提供了VGA及SVGA兩種模式，同樣爲640×480，但是顏色就有16色及256色之分。



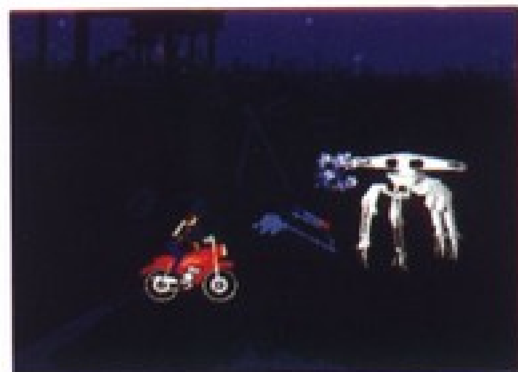


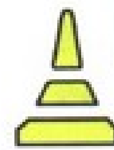
人類的命運是毀滅，還是重生？

以往筆者的2M RAM在衆遊戲中尚能苟延殘喘靠系統設定過關，這次不行了。沒有4M RAM你不要想看SVGA畫面，幸好，VGA模式還可以玩，但是16色的畫面感覺實在是差強人意，其中的差別只要你比較一下雜誌提供的SVGA及VGA圖片，你就會了解了。唉！只怪自己當初不捨得多花錢，如今RAM卻漲得太離譜，下次要是RAM能恢復合理價位，我一定要裝它個64M RAM（太誇張了，不過在遊戲愈來愈大的未來，恐怕那一天4M RAM也不夠用了呢！）。

貳、系統安裝

安裝過程和西洋棋王一樣，可是老實說，實在有夠慢的。雖然製作公司很用心的製作安裝畫面，但是一經安裝之後如果你的配備有更改要重新設定時，又要重新來安裝，而且又要耗好長一段時間，實在挺累人的。不過這家公司在製作安裝畫面上使人一目瞭然的作法是值得鼓勵的，只是如果能提供一些更改配備的批次檔就更理想了。





遇上我這飆車手，你就倒大楣了！

參、演員上場

這個遊戲的主要架構應該還是來自於西洋棋王，因爲原來西洋棋王也有提供不同棋子造型的模式，而且人工智慧都很好（畢竟是同一家公司出的遊戲，核心程式大概是沒什麼改變）。不過這次的棋子造型完全是以魔鬼終結者I、II中的演員來代替一般的西洋棋子。

話說在西元2029年SKYNET（天網）這個組織以機器人爲主，爲消滅人類而展開殺戮行動，而反抗軍在John Connor的領導下展開了人類和



遊戲獵人

SKYNET 的一連串戰鬥。這個遊戲中反抗軍及 SKYNET 各扮演白棋及黑棋兩方，每個棋子都是配合電影中的角色而設定，因此看過電影的人一定有親切的感覺。



T-1000 的猙獰面目，夠酷吧！

各種棋子的武器及死法都各有特色，尤其是 Endoskeleton（它是由第一集中的阿諾人體外形完全損毀後，剩下來的金屬骨骼及器官重新組合的機器人，挺有震撼力的！）它利用火燄發射來消滅對手，對手會被燒成灰燼。像 T-1000 被擊中時會散成液體金屬（幸好不像電影中一樣又可以聚在一起，要不然就打不完了。）而它攻擊時是伸出雙手旋轉，像血滴子一樣把敵人切成肉泥，有點噁心！



看我「旋轉菜刀」的厲害！

老實說有些角色和棋子本身的設定倒不是很貼切，尤其是人類反抗軍方面似乎是弱了些，但這畢竟是加了點劇情的西洋棋，倒也不要太苛求了。

肆、反抗軍陣容

反抗軍扮演白棋，而阿諾扮演的終結者 T-800 是國王（其實應該是第一集中的男主角，也就是 John Connor 的部下，應由他的父親來扮演較貼切），他可以上下左右斜行直走，但都只能一次走一步而已，威力不大，還會因敵人「將軍」而需要他人協助脫困。老實說這或許由童年時期的 John Connor 來擔任較適合，因爲他是被保護的角色。而皇后自然是由 John Connor 的母親來擔任，Sarah Connor 是教導 John Connor 一切戰鬥技巧的人，因此她擔任威力強大的皇后是無庸置疑的。



阿諾出擊，所向無敵！

John Connor 派他的部下回到過去解救他的母親，結果這個人因此成了他的父親，這實在……算了，電影精采就好了，反正這世界上不合情理的事太多了！而 John Connor 則擔任主教，看他騎摩托車的樣子還以爲他是騎士呢！ Miles Dyson 則擔任騎士的角色，走兩格拐一格，或走一格拐兩格。

至於城堡是由大型自由戰士所擔任（應該是指他用重型的武器而不是他比一般戰士體型大），像象棋中的車一樣，他可以橫衝直撞。而士兵則由一般的自由戰士所擔任，第一步可以走一步或兩步，吃棋子只能吃斜前方的棋子，但最大特色是走到最後一排就可以搖身一變，成爲皇后等厲害角色。

伍、SKYNET

代表黑棋的 Endoskeleton，人如其名，就是只剩下骨骼的魔王，他還有男性及女性之分，分別擔任國王及皇后（眞搞不懂同型的機器人竟然威力差那麼多！）。他（她）們最主要的武器也是噴出火燄來燒毀敵人，好像軍中的火燄噴射器，被燒中的人會渾身是火，然後化成灰燼。最厲害的 T-1000 型



站住！不許動！



哇！變成「烤乳豬」了！

終結者卻淪落到只能當主教，實在是大材小用。要是電影中他能輕易地被解決掉，我們也就不用心驚膽跳了。

而一種像 A-10 的空中獵殺者（Flying Hunter-Killer），他是擔任騎士的角色，可是在動畫中他凌空而降射擊雷射光的時候，實在帥斃了（當然當他被敵人射中，折翼成爲「落翅

仔」時，眞是遜斃了！）。

城堡則由一種 HK 坦克（HK-Tank）擔任，他有像機器戰警中的 ED-209 那樣的兩手旋轉機砲，而本身是像部坦克般行走，被打中會瓦解爆炸，很過癮！

最後，擔任士兵的是一種像章魚的多腳機械人，走起來樣子很好玩，像章魚也像蜘蛛，一旦他被擊中而跌倒，眼珠子還會「吊出來」（不僅掉出來還會像吊彈簧一樣上下跳動呢！）。



哈！對付你就像切豆腐一樣容易！

陸、操作介面

使用滑鼠就可以玩得很愉快（如果你能贏的話！），畫面上有一排下拉式選單提供你儲存或載入、修改對手程度及策略等功能，也有更改棋盤背景的功能。特別是有協助你下棋的忠告功能，可以使你學習較正確的棋步。

另外，還有幫你計算你的分數來評定你的棋力的功能，事實上對手的棋力設定一定要比照你的程度，不要想一步登天（除非你棋力很高，否則屢戰屢敗的陰影會一直揮之不去！）。對手程度有5級，分別是初學者（Beginner）、新手（Novice）、中級（Intermediate）、專家（Expert）以及大師級（Grandmaster）。事實上，如果你能在大師級贏得勝利（不偷吃步的話），那你可以考慮以參加西洋棋比賽爲生了。



再走近些，讓我給你「意外的驚喜」吧！

柒、畫面及音效

畫面由於有 VGA 及 SVGA 之分，所以好壞由你自己去判定，如果你沒有 4M RAM，筆者一個良心的建議：乾脆玩西洋棋王就好了。在 VGA 畫面下，除了下棋畫面及後面的那一張 Endos Keleton 的圖片較正點外，動畫方面實在有些粗糙（好像時光又回到了幻想空間 I 的茱里，圖形不夠精緻），但如果你能在 SVGA 模式下 RUN 大概還可以一玩。音效方面由於筆者只有魔奇音效卡，感覺不出有很特別的感覺。

捌、結論



敵機過境，滿目瘡痍。

事實上末日審判西洋棋和西洋棋王並無多大差別，有點像新瓶舊酒，不過是把原先的程式配合新的構想再重炒一次罷了。如果你有了西洋棋王而還錢多得沒處花的話，可以買末日審判西洋棋看動畫（或者救濟一下筆者，近來奶粉錢負擔很大……不扯了，否則老編要火了）。如果你沒有西洋棋王，那麼你可以在其中選一套你喜歡的（或是價格較便宜的）。但是千萬不要只爲看魔鬼終結者而來玩它，否則你會發現被宰的老是你的棋子，而將它束之高閣。



群英會審 VER 2.0

H.C.L.

遊戲的AI設計相當不錯，動畫部分讓人頗有新鮮感，但圖形設計略覺粗糙，除此之外並無特殊之處。

Apache

將傳統的西洋棋再加以劇情化的遊戲，兩方棋子廝殺時還會出現一段動畫，蠻有意思的，爲一消磨時間不錯的選擇。

何布

單就西洋棋的部分來說，做得還算不錯，但動畫缺乏變化，無法像決戰西洋棋一樣，針對各種不同的情況來設計動畫，有偷懶的嫌疑。





遊戲獵人

魔法門外傳II

出版公司	軟體世界
本文作者	KNIGHT

前言

故事是從遠古代時候開始，在天神於銀河中所創造的衆多的星球中，有一個星球特別奇怪，它是一個呈長方形狀的扁平星球（就如同中古時期的歐洲教會所認爲地球是扁平的一樣），我們把它稱爲Xeen，它的正面就是我們所熟知的Cloud of Xeen，反面則是Darkside of Xeen。

在魔法門外傳I——星雲之謎中，由於Lord Xeen假扮了羅蘭王子，並且蠱惑King Burlock醉心於尋找第六面魔鏡，而無心問政，造成王國內妖魔橫行，因此玩者最主要的任務便是擊倒Lord Xeen，並且帶回第六面魔鏡，恢復大陸的和平。而在魔法門外傳II——Darkside of Xeen中（以下簡稱Darkside），魔王Tyrant Alamar爲了破壞Queen Kalindra所主持的儀式，綁架了Cloud of Xeen的使者羅蘭王子。而在Darkside of Xeen大陸裡，女王和她忠心的部下被叛軍逼得只能退守Castleview，等待援軍的到來，即使是如此，城內也依然有怪物橫行。



有模有樣的假王子

至於Xeen的守護者Pharoah所在的金字塔也遭到包圍，他所派出的使者在半途中被截殺，而Dragon Pharoah's Orb也掉落在荒野之中，沒有了Dragon Pharoah's Orb，Phroah也等於失去了力量，因此勇士們必須找到Dragon Pharoah's Orb，重新注入力量帶回給Pharoah，以對抗Alamar，並且在所有的月亮都連成一線時，打開連接兩個大陸的金字塔，達到天命合一的最終目的。

遊戲的片頭

遊戲一開始時，均是由一隻龍噴火攻擊蒼蠅做爲片頭，在星雲之謎中，那隻龍成功的將蒼蠅用火燒烤致死，不過在Darkside中，那隻龍或許是因爲年紀已大，無法用火成功的殺死那隻擾人的蒼蠅，最後在一怒之下，拿出了一罐殺蟲劑噴向蒼蠅，並且張口一笑，開了玩者一個小玩笑。

接著便開始說明遊戲的背景，在星雲之謎中，主要是由Cloud of Xeen大陸的魔法師Crodo來告訴玩家遊戲的背景及遊戲最終的目的。而在Darkside中，整個遊戲是由Pharoah做介紹，並且配合一段動畫，比起星雲之謎的開頭畫面，可以說是精彩了許多。如果玩者將兩套遊戲裝在一起，就能夠創造出World of Xeen（以下簡稱World），那麼遊戲選項除了開始新遊戲、載入舊進度及觀看製作群外，還多了一個其它的選項，讓玩者能夠欣賞Cloud of Xeen、Darkside of Xeen的片頭介紹，而當你完成星雲之謎後還可以選擇觀看星雲之謎的結局畫面，不像有些遊戲，得先在遊戲快結束時存一個進度檔，然後進入遊戲，重新去完成遊戲，才能夠再度欣賞結局畫面。

而遊戲的難度也分爲冒險及戰士兩種等級，不過若選擇冒險級，除了怪物的強度有些差別，可以讓你比較容易戰勝外，怪物的種類及數量並不會因此而有所不同，除此之外，筆者實在是看不出還有什麼不同的地方。

開始探險

在星雲之謎一開始時，玩者是位於佛提格市（Vertigo），

當玩者接受市長所委託的第一個任務時，便可以另外找到一些裝備，如此便可以把錢省下來作爲它用。而在第二個任務地點－－矮人礦坑內，更可以挖出十幾萬的金錢。接著便是到處探險、幫助別人，不過大部分的任務和主線故事一點關連也沒有，完成那些任務只不過是讓你的隊伍獲得較多的經驗點數及金錢，讓冒險隊伍更容易過關罷了。除了少數的幾個任務必須按照順序完成外，其它的任務完不完成對於遊戲的結局根本沒有影響。

至於在Darkside裡，玩者是從Castleview開始出發，不過和前幾代不同的是即使是要進入Darkside of Xeen大陸的五座城堡內，也都需要通行證。而除了Castleview的通行證可以在城外花1000G買到外，其餘城堡的通行證必須想點辦法才拿得到。像我就從Sandcastle城外的下水道進入城內，然後又在寶箱內找到其它地方的通行證。用傳送術（Town Portal）來避開通行證的問題是行不通的，在這裡傳送術（Town Portal）只能將你傳送到城外，你依然必須找到通行證才能入城。

遊戲中的謎題則比星雲之謎多上許多，居然還有解二元一次方程式的問題，不過，大部分問題的答案在附近就可以找到。



關於人物及升級

在星雲之謎一開始時，遊戲本身已經有一支預設好的隊伍，如果玩者想要自己創造出屬於自己的隊伍，那麼你就必須回到酒店內（反正遊戲一開始的起點就在酒店門外，只要多走幾步路就行了）。

當你在創造人物時，人物的屬性依然是經由擲骰子決定，不過這一次人物的屬性還可以互換，所以不必爲了要擲出你所想要的屬性值，而一再的擲骰子。只不過你所創造出的人物，身上什麼東西都沒有，不像預設的隊伍還有一些最基本的裝備，當然你也可以將預設隊伍身上的東西都取下來，裝備你自己的隊伍，但是整個遊戲已經不能像魔法門III中那樣，直接在創造人物時就轉移物品，而是必須退出創造人物的選項後，才能轉移物品。更糟的是退出創造人物選項後，你將會發現你又回到酒店的門口，如果你的隊伍全都是自己創造的人物，那麼你就必須進出酒店三次，才能將預設隊伍成員身上的物品全部轉移給自己隊伍的成員。

如果你只裝了Darkside，那麼人物的狀況就如同星雲之謎一樣，不過等級不像星雲之謎是從第1級開始，而是從第5級開始。

而當你的硬碟中有World，當你選擇載入星雲之謎的舊進度時，遊戲就是從你上次玩星雲之謎所儲存的地方繼續，人物的等級及裝備都不會改變。



我們可不是在扮鬼臉喔！

而你如果是選擇開始新遊戲，那麼人物的狀況及起始地點將會如同你只有星雲之謎一樣，而且你還可以繼續你在星雲之謎裡未完成的任務。

當人物發生中毒、受詛咒、疲勞時等種種狀況，人物的圖像也會有所不同，不會一成不變，讓玩者一目瞭然，不過中毒的畫面，看起來好像人物因爲牙痛造成臉頰腫起來一樣。

關於人物的升級方面，雖然到較高等級之後，每升級一次所需的經驗點數都大約需要百萬點，但是實際上升級還是



接受鋼鐵般的訓練

蠻容易的。在星雲之謎中，當你完成任務或幫助別人後，玩者可以得到數萬點至數十萬點的經驗值，不過每個訓練場所均有其最高的訓練級數，想要升到15級以上，就必須等你完成新堡（New Castle）的任務後，才能升到更高的等級，不過在星雲之謎中，人物等級最高只能升到20級。但是玩者可以到火山洞穴（Volcano Cave）內飲用井水（每人限飲用1次），便可以再升1級，因此建議等升到20級後再去火山洞穴。

而在Darkside或World中，當你完成任務或幫助別人後，玩者也可得到數十萬點至數百萬點的經驗值，雖然升級時也有場所的限制，但是現在在這裡已經不是經驗點數夠不夠的





遊戲獵人

問題，而是金錢增加的速度很難跟上經驗增加的速度。因此建議你如果有多餘的金錢，立刻存到銀行裡，多生幾天利息錢也好，反正銀行裡的錢在兩個世界是可以互提的（跨行連線？）。

裝備、魔法

在前幾代遊戲裡，即使是在野外也找得到一些裝備，而且某些地方還可以一再的重複拜訪，裝備也會不斷的出現。在星雲之謎裡，玩者則必須經過戰鬥或是在地下城内的寶箱才能尋獲裝備。雖然黑曜石裝備的防護力最高，但是我玩到整個遊戲結束也只有找到一件黑曜石披風。

但是在Darkside裡，玩者還可以到礦坑裡面挖出鑽石、紅寶石等礦石，然後花一筆錢或寶石找人打製武器或防具。要找人打製之前，最好先存檔，因爲所造出來的裝備是由亂數產生，所以很可能造出來的裝備種類並不是你所想要的。而在Darkside裡，你也可以多找到幾件黑曜石所製成的防具及武器，造出一支防禦力及攻擊力特別強的隊伍。

當你遭遇到特別強大的攻擊時，或者是攻擊某些皮特別厚的怪物時，你的武器及防具就有可能受損，但是你自己卻無法修復，必須拿到鐵舖中才能修復。造成在某些場所，探



到鐵舖裡修理裝備

險到一半時，發覺裝備受損後，可能必須先回到城内修復裝備，使得探險中斷，無法一氣呵成。

當一些任務所需要的物品找出來之後，物品會被放到另外一份清單内，而不會與隊伍本身的裝備混在一起，所以玩家不用再擔心會不小心把那些重要物品用掉，到時候唯有取出舊進度重玩一途。那些特殊的物品，只有在隊伍遇到正確的人才會被使用掉。

魔法則除了在泰拉島上所出現的種類外，還多加了一些極爲有用法術，像是全天候幻術大法及全天候庇護大法等。但是想要學習魔法，就得先加入各城市内的公會，至於價錢嘛！等你升到十幾級以後，當你的陣營中有多名施法者後，你會發現想要學習全部的魔法，那是比較困難的。你不妨先學習一些必要的種類，然後在地下城内，你還可以免費的學到一些魔法，不過要靠你自己的運氣，因爲那可能是你已經學過的種類。

至於Darkside内，法術的種類並沒有增加，因此你如果想要學齊全部的法術，在Cloud of Xeen大陸裡學就好，剩下的法術還要花錢加入Darkside of X-een大陸裡的公會才能學到。

自動繪圖及筆記系統

當你的隊伍裡面有人會Catographer技能時，那麼在螢幕的右上方便可以顯示8×8的地圖，將你所走過的地方繪出來，如果嫌畫面太小還可以看到16×16的地圖，雖然不能標



讓你看個過癮的大地圖

示出一些商店的種類，但是多走幾遍就可以了解它們位置所在，可節省玩家在繪製地圖上的時間。

本遊戲另一個值得我們喝采的特色，便是它的自動筆記功能，它會自動的將提升人物能力的噴泉、古井及神殿的位置、密碼、旅途上所獲得的各種消息記錄下來。

由以上的敘述看來，玩者似乎不用再自己做筆記了，但是實際上，自動筆記功能只幫你記錄了要去尋找的物品名稱、拜託你去尋找的人他的所在位置，並沒有當初他告訴你去尋找的位置，再加上同一時間内可以接受多項任務，因此到最後你可能會記不清楚你所要去的地方，所以你最好還是自己拿筆記錄下任務的提示。

結　局

在星雲之謎裡，當我把人物都調整到最佳狀態之後，殺

向了 Lord Xeen 位於雲上的城堡，


天國近了？

卻發現 Lord Xeen 其實也不怎麼強，只要用 Xeen Slayer Sword 殺他幾下就可以殺死他，反而是有些怪物更難纏。


星雲之謎裡的魔王

等到 Lord Xeen 死亡後，Tyrant Alamar 會現身告訴你 Lord Xeen 只是他的一個部下罷了，他依然統治著 Darkside of Xeen 大陸，接著你便會發現你帶著第六面魔鏡回到 Burlock Castle，羅蘭王子會要求你到 Darkside of Xeen 大陸去擊倒 Alamar，並且啓動第六面魔鏡，


神秘的魔鏡啓動了

顯示各種怪物攻擊及被攻擊的畫面。然後在一陣煙火之後，顯示出你最終的分數。

而在 Darkside 裡，隊伍並不需要和 Alamar 決一死戰，玩者只需站在一旁觀賞 Crodo 及 Alamar 做最後的一場死戰。雖然玩者不能親自參予最後的一場戰役，但是結局的動畫及語音所表現出來的感受，絕對比星雲之謎的結局要來得好多了。

如果你有 World 的話，那麼你將收到 Pharoah 所留下來的訊息，要隊伍去找他，然後展開探險的第三部份，將 Cloud of Xeen 及 Darkside of Xeen 合而為一。



在音效方面，即使玩家沒有音效卡，也依然能夠經由 PC Speaker 聽到片頭全程的數位化語音介紹。當玩者進入或離開商店內時，「頭家」還會開口與你打招呼。而在戰鬥時，不同種類的武器打在敵人的身上，也會產生不同的音效，感覺更逼真。

關於音樂方面，雖然筆者有聲霸卡，但是聽久了，還是覺得有點吵，或許是要有 Roland MT-32 才能聽到令人難忘的音樂吧！至於那些沒有音效卡的玩家，光聽由 PC Speaker 所發出的數位音效，已經很夠本了，最好把音樂關閉，反正音樂的音量會變得很小聲。



New World Computing 公司宣稱只要是 286 電腦，2MB 以上的記憶體就可以執行魔法門外傳，不像地下創世紀系列，必須是 386SX 以上機種，而且滑鼠的操作也極為簡單，整個操作指令均是 ICON 化，不用特別去學習。實際上除了輸入密碼外，整個遊戲靠一隻滑鼠便可以完成，而且在星雲之謎裡我總共只輸入兩次密碼，至於 Darkside，我也一樣只輸入兩次密碼而已。



群英會審 VER 2.0

Mr. i：物超所值，劇力萬鈞，遊戲軟體之創舉。趨近合理的屬性與體貼的設計，方便玩家投入劇情的臨場感，值得推薦！

Apache：此遊戲可完全的獨立執行，因此不算是資料片。而全新的故事情節，且可和星雲之謎合併成為一新遊戲，種種表現可說比前作更具可玩性。

何布：外傳Ⅱ能與外傳Ⅰ合併成一個大遊戲，算是PC GAME上首見的創舉，也因為能合併的關係，外傳Ⅰ與外傳Ⅱ並沒有很大的差別，但外傳Ⅱ的怪物卻強了許多。





請注意！

我們急需有「稿投」的朋友！

▶各位自認有稿投的朋友，我們爲你提供以下的投稿方案：

方案 1

玩家觀點

如果你自認有非常 HIGH CLASS 的論點，請趕快寫下寄來，否則一篇可以流傳千古的文章就如此胎死腹中，實在是一件很令人痛心的事，如果有稿子要「生」下來，請注意以下的寫作方向：

1. 就某類型的遊戲作一綜合探討，例如：「漫談RPG」等等。
2. 就遊戲的某一要素作一深入研究，例如：「我看 RPG 的升級系統」等等。
3. 就某一系列的遊戲作一綜合比較，如：「創世紀系列的沿革與比較」。
4. 就某一時事，或發明作一評論，如：「虛擬眞實（VR）在電腦遊戲上的應用」。
5. 就玩家的切身話題作一申論，如：「談玩家的生涯規劃」、「年齡層與 GAME 的互動關係」。
6. 由玩遊戲的心得作一感想的引申，如：「談巨蛇之島的政治觀」。
7. 天馬行空的論點，但是請別出現像「談三民主義在製作遊戲上的應用」這種誇張的主題。
8. ………

最後，要嘮叨的是—來稿請以 600 字的稿紙書寫或將檔案寄來。如果稿子眞的「生」不出來，請打電話來請我們「助產」，電話是（07）384—8088 轉 289，有稿投的人，我們等著你來稿哦！（若因讀音相同，而產生誤會，恕不負責。）

方案 2

遊戲終結者

（請以下一頁爲範列）

在玩完手邊的遊戲後，如果不把你的成果和各位讀者分享，那實在太可惜了！你可以投稿遊戲終結者這個專欄，讓各位讀者看看你是如何過關的，但在投稿之前，請看看下面的投稿方式

A. 圖片方面：（越多越好）

1. 將過關的精彩或關鍵畫面，用抓圖程式以檔案的格式抓下來，.LBM、.PCX、.GIF、.CAP 檔都可以，然後存在磁片上寄來。
2. 不會抓圖的朋友，請將最後的存檔寄來，由我們替你抓圖。

B. 文字方面：（字數不限）

1. 寄來的圖形檔請附上有趣的說明文字。
2. 請發表過關的方法或心得。
3. 再順便評論一下結局畫面，滿不滿意都可以儘量批評或讚美，但請說出理由。
4. 如果還有力氣的話，請由結局畫面來推測下一代會有什麼作法，或是你認爲下一代應該怎麼做才好。



遊戲終結者

天外劍聖錄

在看過天外劍聖錄的結局後，針對目前仍無法順利完成遊戲的玩家，筆者在此提供幾個重要的心得：

1．使用封魔香或辟邪之術可以大大的減低怪物出現的次數。

2．在劍聖墓塚時，雖劍聖遺命交待你將玉笛送往崑崙，交給西天王母娘娘的侍女芝仙子，但千萬別費心搜尋玉笛，因爲這玉笛是在天外劍聖錄Ⅱ中，楊承武進入崑崙仙鄉後才會出現。

3．妖魔道第十二層有一道光牆擋住去路，這時只有奉安城的姚文士能使用血玉與翠玉雕像將其破解。

4．在妖魔道與宋謙決戰時，先別急著使用秘術卷軸，最好先砍倒宋謙，等附在其身上的邪皇鬼現身後，再使用秘術卷軸來打開五行御神印，可避開與邪皇鬼的第一場大戰，畢竟邪皇鬼比宋謙強了許多。

5．打開五行御神印需要有烈陽神珠、幻月神珠、九天神印與秘術卷軸四樣物品。

6．在妖魔界與邪皇鬼決戰，使用水鏡可以反彈妖魔的咒術。

在順利打倒邪皇鬼之後，才知道顧正剛原來是禁宮侍衛，只因爲報殺妻之仇殺了侍衛統領朱貴，因此隱姓埋名躲避朝廷的追緝，不過目前罪名已經平反，他也決定上京復職。燕明蓉一向過慣閒雲野鶴的生活，因此也獨自先行離去。梅映雪雖然一心想追隨心上人楊承武一起赴崑崙之行，奈何劍聖遺命交待楊承武只能一人獨行，因此這對有情人必須分開一段時日了。然而就在楊承武安葬了父母遺骨後準備遠赴崑崙之時，燕明蓉突然出面阻止，原來劍聖本來是崑崙仙界的神將之一，只因遭妒被害而降至凡間爲人，因此崑崙仙界必有一群居心叵測之徒，以劍聖弟子身分上山的楊承武必然會遭遇到重重的險阻，雖然如此，楊承武仍執意要完成劍聖遺命，而似乎也是崑崙眾仙之一燕明蓉也與楊承武約定在崑崙碰面，看來崑崙之行是勢在必行了！玩家們還是期待天外劍聖錄Ⅱ的發行吧！

／何布



打敗宋謙之後，附在其身上的元神回到邪皇鬼被封印的軀殼中！



使用秘術卷軸後，兩顆神珠飛出解開了五行御神印。



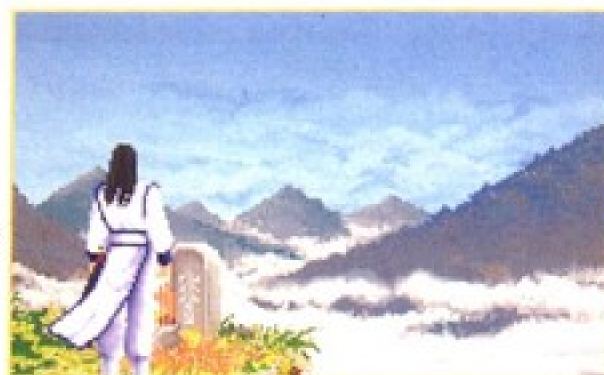
經過一番的廝殺終於在妖魔界擊敗邪皇鬼。



兩顆神珠追擊逃跑的邪皇鬼並，將其完全擊潰！



伙伴們慶祝作戰勝利！


爹！娘！孩兒終於報了血海深仇。


燕明蓉出面阻止崑崙之行

崑崙・・・・那會是個怎麼樣的地方？

天外劍聖錄Ⅱ再見面了！

系統程式設計
介面設計
主程式製作
黃啓禎

Lord Jean 的尊容。

劇本暨對話製作
美術監督
人物設定
葉明璋

這就是Y.M.J哦！



作者 / TODAY

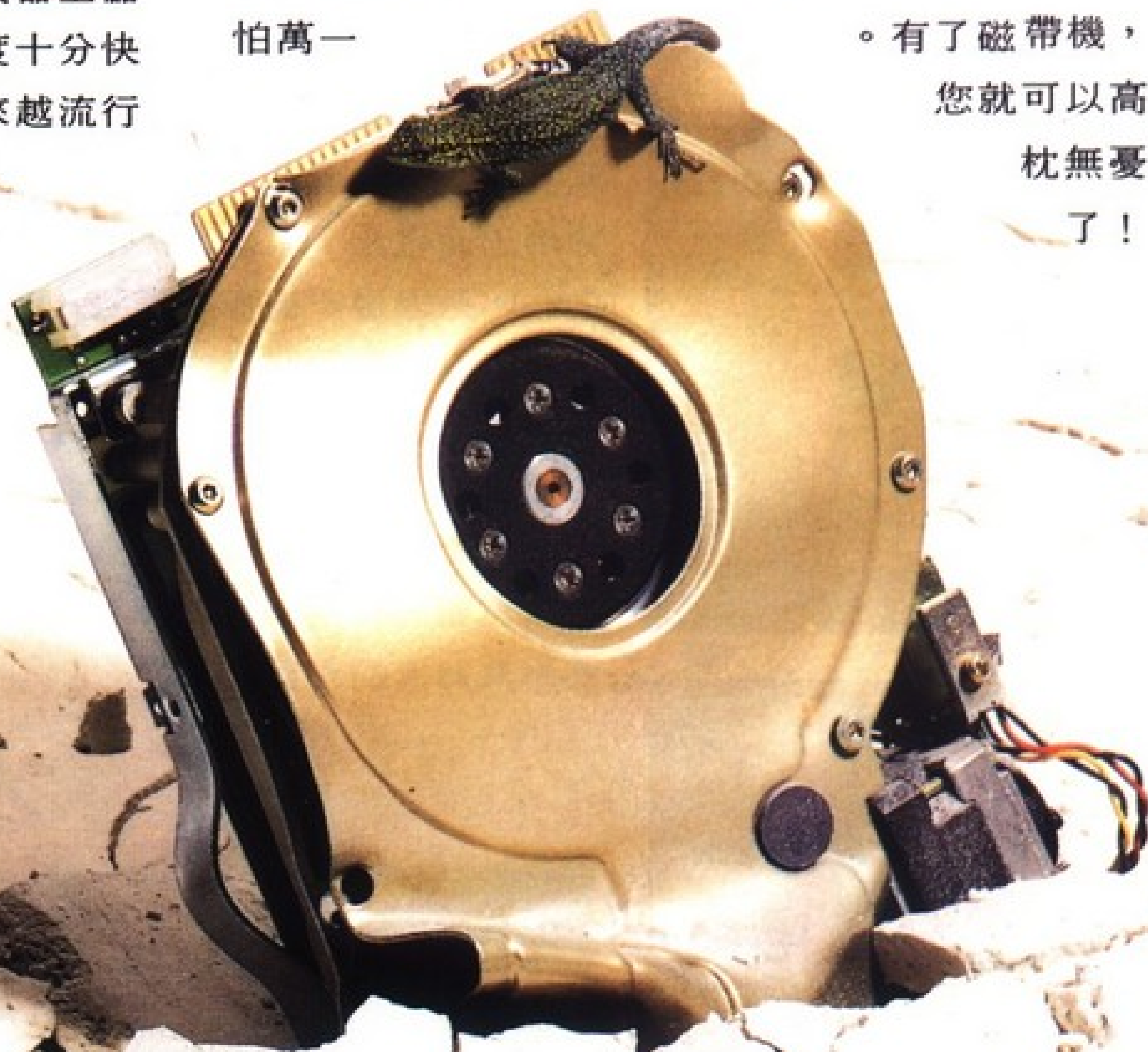
磁帶機--

硬碟的救星；資料的保護神

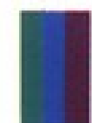
當您的硬碟日益壯大之際，您是否有足夠的能力保護它呢？您是否常有許多東西想裝進硬碟，但硬碟空間老是不夠，卻又沒有多餘的錢買更大的硬碟呢？或是病毒入侵，在您措手不及之餘，讓心愛的程式毀於一旦呢？許多大大小小的意外都在最不該發生的時候發生了。您除了無語問蒼天之外，是否眞的束手無策了呢？現在筆者向您介紹一項最便宜的升級辦法，那就是本文的主題——磁帶機。

磁帶機，是磁帶備份機（TAPE BACKUP DRIVE）的簡稱。它早就被用在大型機器上儲存大量資料，但由於個人電腦風行的速度十分快，許多專供個人電腦使用的磁帶機也越來越流行。那麼到底爲什麼我們需要它呢？筆者歸納了下列一些原因，若是下列情況也適用您的話，您也一定需要一台磁帶機！

A. 避免人爲疏失：大家在用磁碟片或硬碟時都會把重要的檔案做一個備份。但是硬碟這麼大，您又如何維護它呢？您當然可以用 DOS 内的備份工具，把整個硬碟備份到一、二百片磁片上，但筆者十分懷疑會有幾個人這麼有耐心。一旦您自己或是您的親朋好友不小心讓您的電腦失去了重要的檔案，磁帶機就可以立刻發揮它的功能了。您只要把漏失的資料從磁帶上還原到硬碟上，所有的東西也就完好如初了！人非聖賢，誰能無過？凡事也是不怕一萬，只怕萬一。有了磁帶機，您就可以高枕無憂了！

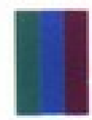


硬碟資料毀於一旦，悲劇啊！



B.硬碟的替代品：大的硬碟誰都想要，卻沒有幾個人能負擔得起。而一台能讀、寫 250 MB 磁帶的磁帶機大約是台幣 5000 元，而一捲帶子約15~20美金，也就是大約375~500塊台幣。但是一台 200MB 的硬碟則約要美金300~500元；其間的差異用「腳」想也知道是差很多的了!磁帶機不但比較便宜，而且存量又大，實在是一項值得考慮的投資！而且正如我以前所說的，一般人的硬碟在使用上，百分之九十的檔案是閒置著的。如此貴的硬碟也等於被大大地浪費了！所以，若是您現在正打算買新的硬碟的話，你不妨再仔細想一想，是否眞的有那麼多空間是必需的。如果是的話，硬碟當然是最好的考慮，否則的話，Tape Backup Drive 可能比較合乎經濟效益！

容量 40MB 的磁帶機



C.資料的可攜性：一捲磁帶比一般的錄音帶還要小，您可以輕易地放入您的口袋，而您的資料就能有更大的效用！



這一項優點，硬碟可就沒法比了吧！哈哈！難道，你會把一台硬碟放進您的口袋，然後走來走去嗎？現在再讓我告訴您，這一項特性有什麼好處。如果您是軟體世界的讀者，必然曾經玩過許多〝大〞Game（當然是指那種像創世紀系列、X-Wing 戰機之類的才足以稱爲〝大〞了）。安裝的時間，有時長得令人抓狂！玩了一陣子之後，爲了其它的新歡，可能必須把這個舊愛給「殺」了，但是時間一久，又想把它拿出來玩一玩。一想到要安裝那麼久，很可能望之卻步！若是有磁帶機的話，情況就大不相同了。您只是再把它從 Backup 的磁片上 Restore 回來就好了！而且您若想在好幾台電腦上都裝上同樣的Games 的話，這項可攜帶性的優點可爲您省下許許多多的時間。

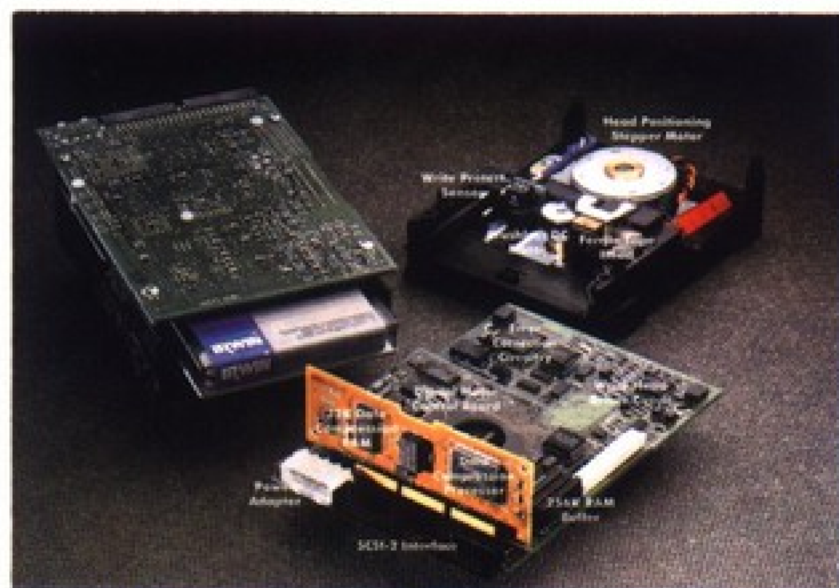
看完了以上的介紹，您也許也對Tape Backup Drive有了興趣，但您一定想知道，現今市面上的磁帶機有那些種類？而不同的規格及標準又是如何影響您的選擇呢？以下請看我的介紹。

其實在早期，磁帶機早就被許多大型電腦用來儲存資料，但如此大的存量對於一般人使用的個人電腦資料的備份並不實際！而上一波IBM及其相容機器之風行，使得個人電腦的普及成爲事實。於是專供個人電腦使用的磁帶機也就應運而生了！現今的磁帶機依其使用的磁帶來分，可分爲好幾種。有可存 80MB 的 QIC-40 標準，及 250MB 的 QIC-80 standard，以上兩種早已普遍地使用於一般的 PC 上了。而若您是超級玩家或是電腦工作站伺服器的操作員的話，您很可能需要的是Full size的卡匣，而不像一般的迷你卡匣。而這種 DC-6000的磁帶（cartridge）是以高密度的 QIC-1350 標準爲依據。但由於此類的玩家比較少，筆者將把介紹的重心放在上述QIC-40 及 QIC-80 的標準上。

除了裡面用，還可以「外帶」哦！

由於 QIC-80 的相容磁帶機和 QIC-40 的磁帶機可使用相同的磁帶，但 QIC-80 卻可存多一倍的資料，所以，目前已經成為市場上最搶手的產品了！而更由於到了 QIC-80 標準發展的時候，技術才十分成熟，所以相容性的問題也才比較少；否則以往常有不同品牌磁帶機所寫出的磁帶無法被其它品牌讀的情況！由於想要成為 QIC-80標準認同的產品，必須經過美國一家叫 Perl-comp 的公司，依據QIC委員會所設定的標準檢驗。所以，在選擇磁帶機時，最好是選有 QIC-80-Approved 的產品，若是有經驗上的考量，選擇QIC-80 相容的機種也可以。但問題就和IBM相容的問題一樣，那就是仍然不像廠商宣稱的那麼相容！

QIC-80 相容的機器的另一項優點是，它可以讀取 QIC-40 機器所寫的磁帶。而 QIC-40 的機器卻無法讀取 QIC-80 的帶子！這一點其實就好像高密度和低密度的磁碟片的比較一樣！了解了這一層關係後，你當然立刻就能知道 QIC-80 標準是您最佳的選擇了！


內接式的磁帶機


外接式的磁帶機套件


DOS 底下的磁帶備份程式


Window 下的備份程式可做到多工的效果

看完了以上的硬體的介紹，我們也不應忽視驅動磁帶機的軟體程式。一般說來，當您買了一台磁帶機的時候都會附上一套專供那一台機器使用的程式。但就像您買滑鼠時也都會附上程式一樣，這些程式也都十分簡陋而不是很容易使用。所以最擅長寫工具程式的公司，像是寫有名的 Norton Utility 的 Symantec 公司出的 Norton Backup For DOS/Windows及 Central Point 公司的 PCTOOLS 其中的 Backup 程式都提供了親和性高，使用簡單，選項多功能強的備份程式。

可惜MS DOS 5.0 及 6.0 中的 Backup 及 Restore 並不支援一般的磁帶機！由於 Format 一卷 tape 大約耗時 2 小時，不可謂不長，所以，選用軟體時最好選擇能在多工系統下使用的程式。如此一來，你才不會因為例行的備份而影響了您電腦的正常使用。

正由於磁帶有許多的優點，下次您考慮電腦設備升級的同時，別忘了把磁帶機也列入考慮！

時空異變

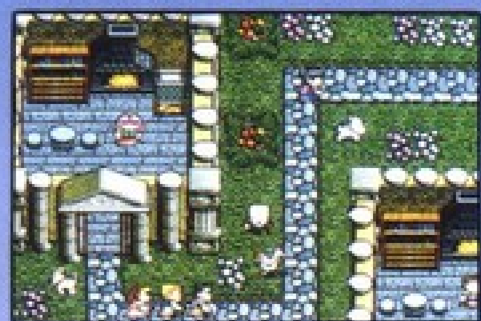
強力發售中



驚心動魄的魔法



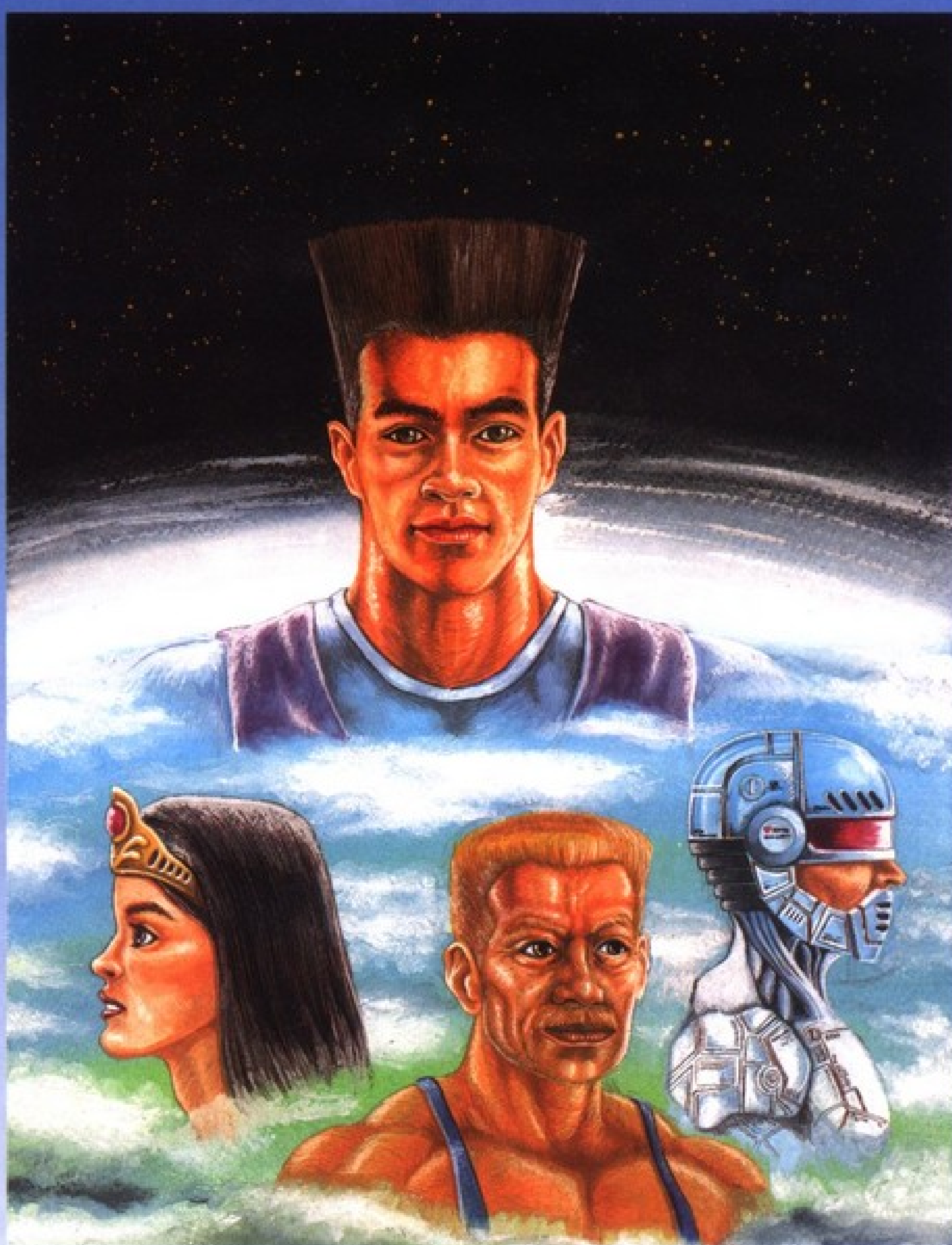
穿越時空，異域歷險



華麗的羅馬建築

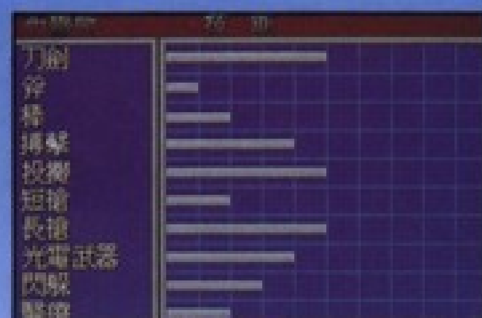


一目了然的狀況欄

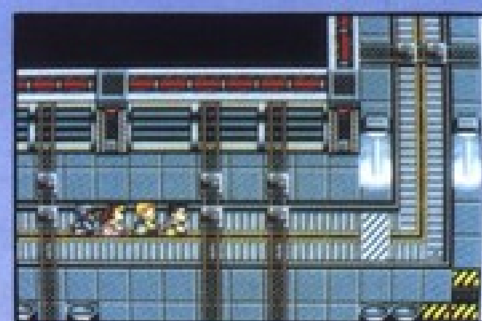




神秘的上古文明



該增加何種技能呢？



先進的科技文明？



同伴陣亡，以牙還牙

1. 嶄新的戰鬥體系的RPG：
   一由技能值決定角色的武器使用及殺傷力，法術的學習及涵蓋面，以及特殊技能的效果。
   一由時間系統控制速度，速度快的角色，出手次數較多，不同於輪流方式的攻擊法則。
2. 三個不同文化，地形的世界，組合式機關及對答式的待解謎題。
3. 8 種不同系統構成34種魔法和特殊攻擊。
4. 10種戰鬥及一般技能一 300 多種武器、防具及消耗性彈藥可供選擇，猶如眞實狀況一般。
5. 角色的配備狀況以圖像顯示，一目了解。

傑克豆工作室

傑克豆工作室
台北郵政信箱117～28號
TEL:(02)7031856

香港地區總經銷
CompuMark Software(H.K.)LTD.
TEL:3864865

印地安納·瓊斯 亞特蘭提斯之謎

／夢工人

不知道讀者中是否有與筆者一樣，不可救藥的印第迷？從法櫃奇兵、魔宮傳奇、聖戰奇兵等一系列電影，到電視版的少年印第安納·瓊斯，一部也不曾漏過，甚至電腦上關於瓊斯博士的冒險故事也一玩再玩，而且樂此不疲呢？如果是的話，告訴您一個好消息，大導演喬治·魯卡斯已經宣布即將開拍新的關於印第安納·瓊斯的冒險故事，仍然由哈里遜·福特擔綱飾演瓊斯博士，雖然目前劇情內容尚不得而知，不過一想到那個頭戴寬皮帽、手執皮鞭、斜背著皮腰包，酷得令人受不了的男人又要活躍在大螢幕上，我又興奮得睡不著了。在新的電影還沒殺青之前，先拿電腦遊戲來過過癮吧！



喜愛冒險遊戲的讀者們一定還沒有忘記去年暑假橫掃全球遊戲市場的亞特蘭提斯之謎吧！今年暑假 LucasArts又挾其餘威，加上大量語音，改成 CD 版上市了。雖然本版除語音之外，與磁片版並無不同，不過好遊戲仍然值得內行的玩家們來收藏。本期就讓我們來回味一下它的劇情，還沒玩過本遊戲的玩家們也可以順便參考參考。

二次大戰末期，納粹德國節節敗退，希特勒於是便把希望寄託在科技的突破以及古文明的發掘上，期望能藉此挽救敗戰的命運。其間最重要的發展就是原子彈原理的發現，以及古亞特蘭提斯文明的探索。這天一位自稱史密斯的人帶著某種類似鑰匙的古物找上了馬卡士，聲稱它能打開亞特蘭提斯之謎，只要能找到那具雕像。當然，能勝任這件工作的唯有你——瓊斯博士了。



就像電影的開場畫面一樣，令人耳熟能詳的主題曲伴隨著斗大的標題一起出現，瓊斯博士以一副標準的冒險打扮破窗而入，進到大學的古物貯藏室中，目的就是要尋找這件古亞特蘭提斯文明所留下的雕像。經過幾次場景的變換（你會發現瓊斯博士眞的很幽默！），終於在地下室的儲物櫃內找到了這座雕像。帶著它，你回到研究室中，馬卡士跟這位……他叫什麼名字來著……哦！史密斯正在等著。



雖然你仍然不相信亞特蘭提斯這回事，不過人總是

好奇的嘛！於是就把古鑰匙插入雕像底座，竟然眞的打開來了，而且還掉出一顆像是金屬球的小物體來。就在這時，史密斯露出眞面目，奪走了金屬球，原來他竟是納粹的間諜——克勞斯·科納上尉，而他的下一個目標就是曾經當過瓊斯博士助手，跟博士一起在冰島待了相當長一段時間的蘇菲亞。



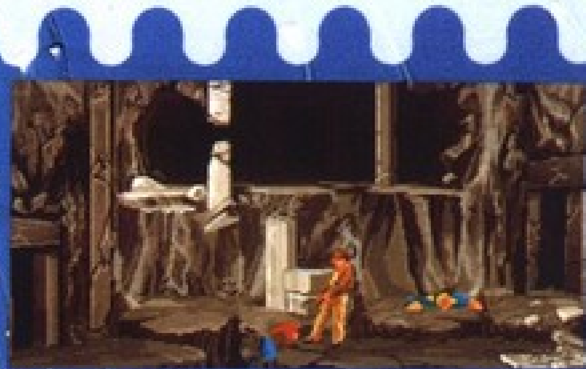
說起這位嬌生慣養的富家女，可眞是令人又愛又恨！當年離開冰島之後，蘇菲亞便在紐約當起所謂的心靈哲學家，專門講授亞特蘭提斯古文明。從這裡開始，你就得扮演瓊斯博士，以阻止納粹德軍的陰謀——雖然你壓根兒就不相信這些關於亞特蘭提斯的傳說！

一般的冒險遊戲大都是單一路線而已，玩家也鮮少在完成遊戲之後還有興趣再重來一遍的。而亞特蘭提斯之謎最大的特色，就在於首創的多重路線模式。遊戲一開始瓊斯博士要設法從後門進入劇場去找蘇菲亞，遊戲中總共安排了三種方式可以達到這個目的。如果你是以拳頭擊倒那位長得像猩猩的門房，那稍後你可能會進入遊戲路線中的動作路線；如果你自忖無法打倒他，而由旁邊防火梯進去的話，那可能就會進入以解謎爲主的機智路線；或者你自認辯才無礙、口舌便給，那也可以試著說服大猩猩門房讓你進去，當然也唯有如此才能帶著刁蠻的蘇菲亞同行，這就是遊戲中的雙人路線。這裡所謂的路線是眞的不一樣的路線、不同的場景、人物以及解謎方式，而非僅是難度的不同而已。也正是因爲如此，所以雖然只是一個遊戲，卻可以享受三次不同的樂趣。



前面曾經提到，CD 版與磁片版最大的不同就在於多加了全程語音，在亞特蘭提斯之謎中，語音檔就佔了近 160M 的空間，難怪程式師給語音檔的檔名要叫做「怪物」（ Monster ）了。

以往配音員總是躲在幕後，給人一種神秘感，讀者們一定對這些幕後功臣們相當好奇，這次就讓我們把焦點對準他們，揭開他們神秘的面紗。



許多讀者在玩過本遊戲之後一定會以爲瓊斯博士的聲音是由哈里遜·福特本人配的，因爲太像電影中的原音了，事實上印第的聲音是由 Doug Lee 所配的，他那低沉而又帶點濃濁的音色正是瓊斯博士最佳的代言人。至於飾演蘇菲亞的則是 Jane Jacobs ，她是一位專業的卡通配音員，除了卡通之外，也曾爲不少電視、電台廣告以及電視節目擔任旁白工作。除了男、女主角，相信玩家一定對那隻愛說話又很饒舌的鸚鵡有很深刻的印象吧！ Nick Jameson 一人扮演了多個角色，包括這隻鸚鵡、它的主人史登哈特博士以及德軍軍官等等，這位仁兄可是好萊塢炙手可熱的配音高手。還記得瘋狂時代中的佛瑞德博士嗎？那就是Nick配的音哦！



以上的介紹，您看了是否滿意呢？給您一個良心的建議，假如您對大多數的 CD 遊戲感到失望，那亞特蘭提斯之謎絕對會讓您重拾信心，它絕對是一套值得收藏與再三把玩的佳作！





音效卡巡禮

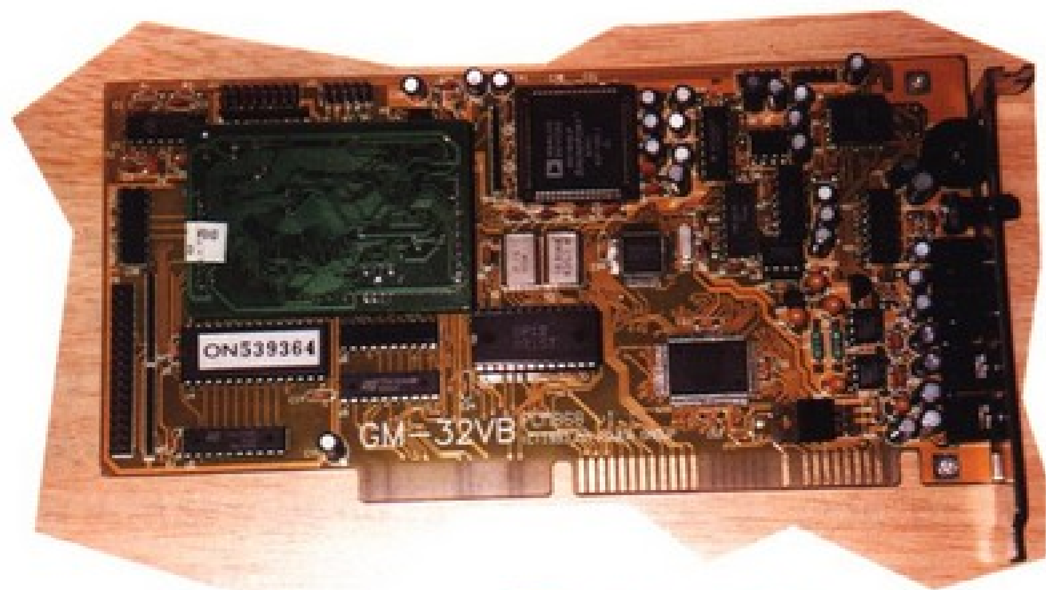
●*Micophia*

早期PC Game的時代，由「無聲的所在」，進化到由 PC 喇叭發聲，最後演進到現今的魔奇音效卡、聲霸卡，甚至有16 bit sound card的出現，而刺激音效卡推陳出新的主力還是--「遊戲」，很驚訝吧！其實，在硬體升級的戰火中，除了現今的應用軟體愈來愈龐大外，「遊戲」這玩意兒亦難辭其咎， OK ！回到我們主題吧！筆者目前手上的音效卡有目前市面上的**音寶 868 、 X-card 、 Ultrasound card 、Media vision pro audio spectrum 16**…等，每一種音效卡都有它設計的理念，好壞實在很難判斷，但筆者認為「好」的音效卡，不外乎該有若干特色：①音質清晰、優美②功能強大③價格便宜。為什麼我會強調這些條件呢？如果一個 sound card 聲音不堪入耳，根本不會引起玩家購買的慾望。然而功能強大，又有什麼用處呢？哇！用處可大啦！Microphone錄音時是立體（ Stereo ）或是單聲（ Mono ）的，錄音時 AD pcm 比的高低、外接音源的 MIDI 信號是否可同步傳輸（即 MIDI in & MIDI out 是否可雙向連結)、是否符合MPC／MP-2C的規格、最大取樣頻率為多少……等等的功能，有了以上兩個條件，最後是否能夠吸引使用者的，價格仍然是很重要的，畢竟，學子們在這一消費族群中，仍佔有相當大的比例，我想，各音效卡的製造廠家們若想要攻佔這一市場的話，價格方面也要考慮一下，是否能為消費者接受。

然而，目前一般人在購買音效卡、 CD-ROM

時，最擔心是否會出現一般「不相容」的問題，深怕插到自己的主機上，結果不是整個系統當掉，就是語音消失、音樂不見了。例如有人提出「爲什麼我的主機，只能插上 8 bit 的音效卡，16 bit 音效卡就不能用？」的問題，其實，這也不能怪你，只有一個原因 -- 你的主機板太過「古早」啦！哇！千萬不要誤會你的機器出了什麼毛病，它還是很正常，只是因爲早期的 386 機種那時候並沒有提供 16 bit 的 DMA & IRQ 來供音效卡使用，如此一來，就如同我要開車到台北，但是沒有高速公路，也是沒有辦法，希望如此解釋大家能比較明白，甚至硬體 I／O 的控制，也是不可忽視的，比如在玩 Game 時，有出現語音的情形下，系統就會停頓一下，好一會兒才正常，這種情形通常有二種可能：①音效卡的 DMA 和硬碟的 DMA 設在同一個位置，導致兩個在互搶 I／O 的主控權。②主機速度太慢，導致計算畫面變換的時間太長。目前筆者將就手上有的資料，爲目前市面上的音效卡作個簡介與分析比較，希望能夠給各位讀者作個參考。

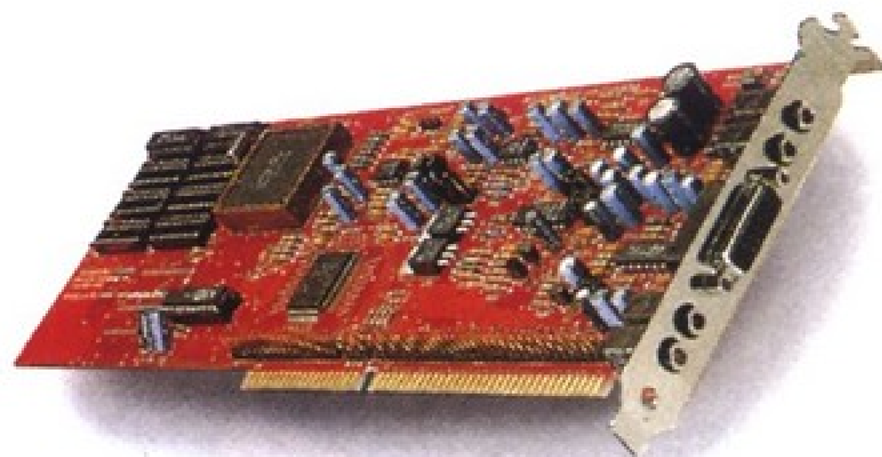
①音寶 868 ：



音寶 868

目前筆者以爲「音寶」這一片卡的音質，算是不錯的，由於該卡上內建一個 wave table，所以除了本來有 sound blaster 的功能外，還可藉由 wave table，來選擇遊戲中 General Midi 選項，即只要遊戲中有 sound blaster + General midi 者，都可做如此的一個設定，如波斯王子、X-wing、The 7th Guest…等，如此可聽到較爲美妙的音樂，爲什麼呢？因爲以前 sound blaster 的音樂是以 FM 晶片的控制，模擬樂器聲，而General Midi（以後簡稱 G.M.），則是由wave table上的ROM提供音色，PCM的 wave table 由於是把眞實的樂器聲燒錄進去，自然比模擬的情形好上很多，音寶在筆者所測試過的 Game 如 lands of lore 銀河飛將II、創世紀 7、I、II等 Game 表現都還不錯，但不可否認，它有一個缺點 --Midi 介面設計不盡理想。我爲了接上 MIDI 介面，還要把滑鼠拔掉，再買一個轉接頭，轉接到 COM2，COM1 則留給它的 MIDI cable 用，要不然就是把MIDI 線從卡上接出來，結果，又要佔掉一個 slot，最重要的，竟然 MIDI in & MIDI out無法同步⇒（即一卡只有MIDI out的功能，而無提供 MIDI in 的功能）但後來一檢查，其實 MIDI in & MIDI out 並非不同步，只是當它把 MIDI 信號送到卡上時，可能由於解碼的過程中出了問題，所以導致有in與 out 無法同步的感覺。還有一點，就是這一塊卡並沒有提供可選擇 I／O port的位置，卡上並無jumper可跳，實在有點不方便，我想若再加改進，音寶 868 也是不錯的，但價格是否有點偏高，就不得而知了。

② Ultrasound card ：



Ultrasound card

標榜著以眞實音色download到RAM moduld上而非將傳統的音色燒死在 ROM 上。其音效卡上的 RAM 只有 256K，而可由使用者自行擴充到1MB，然而，在遊戲方面，則標榜和sound blaster相容，但筆者測到目前，就發現目前有二套遊戲的語音會當掉，一個是波斯王子 II，一個是 Rebel assult（未上市）原因 -- 不詳，其他 Game 是也還算正常。也許我主要拿 Game 來測試音效上，或許有些時候可能會忽略一些卡的功能，如有這種情形，歡迎不吝指正。總而言之，筆者不



以爲 Ultrasound card ，是十分特殊的 card ，畢竟不是燒在 ROM 上的音色，在玩一般 Game 時，聲音實在不會很漂亮，至於 MIDI 方面，在 Windows 下可以 MIDI IN & MIDI OUT 同步，搖桿介面也不錯，但是在DOS之下，雖然它標榜和 MPU-401 VARTMODE 相容，但我試過各種 port & 可能的 IRQ 位置還是找不到，DOS下的 MIDI 介面，就有待改進了，其實根據原來設計這片 sound card 的人的理念，是希望能不斷創造新的聲音，這點對程式設計師或遊戲設計者可能不錯，但是一般使用者，是不會莫名其妙，自己去錄個聲音存進去的。再加上單這一片卡也不支援 16 bit 立體麥克風錄音，還要另購一片卡，方有上述的功能。我想，一般的user 是不會去幹這種事的，自己錄出來的聲音，品質也不會好到那裏去，除非您老兄技術高超，那就另當別論，而且這一片card 價格還不低，要購買的玩家們，實在應該三思。

③ X-card ：



♪ X card

這一片卡含有三個 mode ㈠ sound blaster mode ㈡ G.M. mode ㈢ MT-32 mode ，而且是由軟體 initial ，但效果上呢，筆者不以爲是很好，爲什麼呢？由於是以軟體 initial 所以很多遊戲都不承認這片卡的第㈠、㈡個模式，所以筆者認爲這是有待改進的地方。至於 MIDI 方面， MIDI in & MIDI out 仍無法同步，再加上此卡的控制晶片有一些 Bug ，音源取樣頻率不夠高，玩 Game 有時候還不知道爲什麼會當掉，所以筆者不十分看好這一片 sound card 。

④晨曦16 bit plus & media vision pro audio spectrum 16 ：

大家或許覺得很奇怪，筆者爲什麼要把兩塊卡合在一起介紹呢？事實上這兩片音效卡上的主要控制晶片，其實都是從美國 media vision 進口晶片組來加工，前者由晨曦公司代理，後者則是由雅聞公司代理， media vision 是 16 bit sound card 的始祖，也正因如此，它才會這麼紅，但它也有一些缺失，第一個就是音量調整的問題，用軟體控制仍覺不便，晨曦雖做了改進，但筆者仍以爲不盡理想。晨曦改進的地方， 最明顯的莫過於 CD-ROM 的介面了，如此一來，幾乎市面上的 SCSI & AT-bus 介面的CD-ROM 都能由音效卡控制了，但 pro audio spectrum 16 的功能並不強， 16 bit 麥克風錄音也只能在一般狀態下使用而已，但是有一點必須要強調，即筆者到目前還沒有碰到玩那一個 Game 會當掉的情形，相容性還是不錯的，但很遺憾， MIDI in & MIDI out 仍無法同步，而且價格也不便宜，實在是……。



Media Vision pro audio Spectrum ♪

⑤勤益 Golden Sound Pro 16 ：

也許你對這一片 Sound card 很陌生，因爲它剛上市而已，但筆者已有幸能拿到一塊 CARD 以

供測試，這片 sound card 爲了是供 sound blaster 相容的功能，特別在卡上做了一塊 sound blaster 的 module，所以不要怕有相容性的問題，而且錄音取樣的頻率高又有 wave table 可供擴充，MPU-401 相容，MIDI IN & MIDI OUT 可同步，實在是很不錯，最重要的是價格不貴，但是它的 wave table 以及一些特殊效果器是選購的。不過，價格還算合理。筆者列了一張目前 SOUND CARD 的功能比較表，供各位讀者參考一下。

結語

說了這麼多，其實大部分只能給各位做個參考，筆者雖然盡量要求客觀，但很多情形在分析時，仍不免帶有主觀的意見，但無論如何，筆者希望所強調的部份都很正確才好，才不致於辜負那麼多讀者的支持，也許各位讀者對比較表上的專有名詞可能會比較陌生，但不要緊張，下一期的「發燒卡大放送」將淺談市面上熱賣的音效卡，筆者將會留些篇幅爲位讀者做一介紹。

♬ 16 Bit Sound Card 功能比較表

音效卡種類 / 特性	勤益 金聲卡 16 bit	Media Vision pro audio spectrum 16	X-card	Ultrasound card	音寶 868
相容性					
Gold Sound standard	○	×	×	○	×
MS sound system	○	×	×	○	○
MPC/ MPC2olp 標準	有/有	有/無	有/無	有/無	有/無
Sound blaster	○	○	○	○	○
MPU-401	○	○	○	×	○
數位音效					
控制晶片	Toptek	Medin vision	Motorola	Gravis	Analog Device
最大取樣頻率	16bit/48KHZ	16bit/44.1KHZ'	8bit/44.1KHZ	16bit/44.1KHZ	16 bit/44.1KHZ
FIFO 緩衝區	○	×	×	×	×
同步錄放音	○	×	×	×	×
AD pcm 壓縮	○	○	×	○	○
16 bit CODEC	Cristal 4231	crystal	crystal	crystal	crystal
音樂訊號					
FM synthesis	OPL3	OPL3	OPL3	×	OPL3
Wave table	○	○<美國版>	×	○	○
wave table 取樣頻率	32bit	16bit	×	16bit	16 bit
compatible MT32	○	×	○	○	○
G.M. Compatible	○	○	○	○	○
錄音效果					
Mic in	16 bit stereo	16bit mono	8bit stereo	16bit stereo	16bit mono
Lin in	○	○	○	○	○
Game & MIDI-port	○	○	○	○	○
遊戲音質 & MIDI 訊號					
MIDI 信號同步傳輸	○ (DOS & windows)	× (只有out)	× (只有out)	Windows(可同步)DOS(無法)	×
遊戲音質	特佳	良	可	可	特佳

註：晨曦 pro 16 和 pro audio spectrum 16 除了 CD-ROM interface （五合一）音量調旋鈕（晨曦有）有所不同外，其他功能可參照 Media vision pro audio spectrum 16，故不再列出。

軟·體·世·界·交·誼·廳

為您搭起友誼的橋樑

姓名：陳慶德
年齡：14　性別：男
連絡方式：來信請寄至嘉義市廣州街　號
曾玩過的遊戲：大富翁Ⅱ、中華職棒、笑傲江湖、三國志Ⅱ（中文版）、吞食天地Ⅱ。
留言：非常誠懇交往來自世界上所有GAME高手！！特別喜好角色扮演、RPG、戰略如有同嗜好，敬請來信聯絡。

姓名：吳慧如
年齡：18　性別：女
地址：嘉義市维新街　號
曾玩過的遊戲：美少女夢工廠、泡泡龍、西洋封神榜。
留言：在下剛玩電腦不久，希望能交一些筆友，分享心得。

姓名：羅世君
年齡：16　性別：男
地址：新竹市培英街　巷　號3樓
曾玩過的遊戲：不計其數
留言：誠心招募熱愛電腦興趣相同者，組織工作室。歡迎25歲以下者，男女不拘，來信留下你的大名、電話、地址、專長，我會儘快與你連絡！

姓名：張銘宏
年齡：15　性別：男　電話：
地址：台中市北屯區豐樂路　號
曾玩過的遊戲：吞食天地Ⅰ、Ⅱ、魔神戰記、天使帝國、三國演義、俠影記、聖域傳說（唯一沒全破的）
留言：各位愛玩RPG的同志們，你們誰全破了聖域傳說，如果有人的話，請來信寄到我家，謝謝啦！還有各位同志，你們之中誰會使用PC-TOOLS修改GAME的人也請來信，萬事拜託！！

姓名：陳俊喬（JERRY）
年齡：16　性別：男
地址：31 Bundabah Ave.ST.Ives Sydney Australia ·澳洲
曾玩過的遊戲：X-WING、超級卡曼契、笑傲江湖、猴島小英雄、吞食天地Ⅱ……等。
留言：本人踏入PC界己經快2年了，但由於住在澳洲很少有機會玩到甚至聽到國人自製的GAME，想結交一些有興趣和我一起談一些國內、外的GAME的朋友。
PS：本人也想認識有關硬體方面及一些常用的軟體方面的知識，希望能結交一些有〝同情心〞的人士。

咳咳……上期因稿擠，小店只好“公休”一期，老人家我利用這段公休的時間，周遊全省並已經“睡遍”了各大車站，以致身體有點欠安，不過已無大礙，在此特別感謝三重的黑狗，在我口乾舌燥時，送我一條黃箭口香糖，台中的超人脫下紅披風讓我禦寒，台南的小艾陪我到安平古堡發呆……，讓我覺得人情味的可貴。

本期小店再度開張，老人家我一定本著“受人點滴，湧泉以報”的心情竭力為各位服務，當然也希望各位能善加利用留言的功能，儘可能具體地將你的需求簡要提出。

各位讀者，儘快加入軟體世界交誼廳吧！否則，老人家我只好再去睡火車站了，嗚……

廳主　無花老者

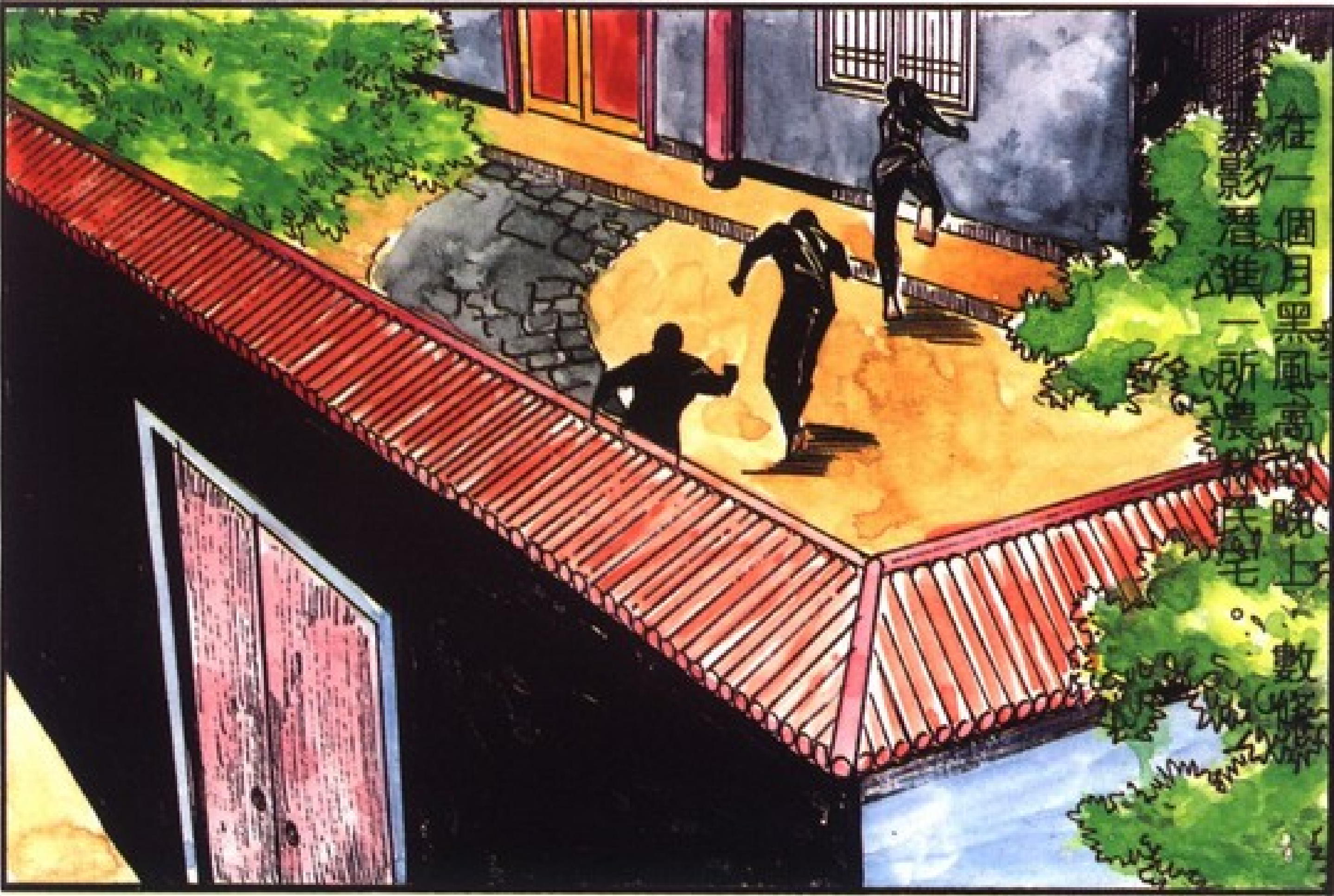
姓名：林慧敏
年齡：16　性別：女　電話：
地址：台南縣永康市中正南路　巷　號
曾玩過的遊戲：隱月傳奇、勇士傳奇、笑傲江湖、吞食天地Ⅱ、福爾摩斯探案
留言：嗨！電腦同志們，本人很誠懇想和各位交個朋友，我較熱衷於角色扮演和冒險之類的GAME，有興趣和我一起研究討論者，請速速來信。

姓名：林健峰
年齡：20　性別：男　電話：
地址：新竹市經國路一段　號
曾玩過的遊戲：笑傲江湖、吞食天地Ⅰ、Ⅱ、波斯王子Ⅰ、Ⅱ、失落的封印、亂世伏魔錄、魔異入侵、黑暗之蠱等不計其數。
留言：想結交各縣市RPG之迷，本人玩GAME及懂一些電腦常識已有三年，希望各位善男信女，踴躍來電或來信。

姓名：趙永誠
年齡：12　性別：男　電話：
地址：高雄縣岡山鎮白米里　號
曾玩過的遊戲：武將爭霸、吞食天地Ⅰ、Ⅱ、三國志Ⅱ、天使帝國、中華職棒、明星職棒Ⅱ等太多太多了。
留言：本人酷愛RPG之GAME，希望此同好速來信（電）。
P.S：希望有40期軟體世界雜誌的人通知我。

姓名：潘建其
年齡：16　性別：男　電話：
地址：台南縣新營市南紙街　巷　弄　號
曾玩過的遊戲：鐵路A計劃、大富翁Ⅱ、X戰機、陸空戰將、瘋狂小旅鼠Ⅱ、坦克大決戰、米格29、模擬城市、三國演義、大戰略
留言：本人多半喜愛玩飛行模擬、策略、模擬射擊等之類的GAME，希望和我有相同喜好的人，多多指教，切磋！性別、年齡不拘。


黃飛鴻
陳卓球畫


在一個月黑風高的晚上，數條
黑影潛進一所農民宅。


啊！！






站住！！




哼！什麼人愛管閒事？是否活得不耐煩了！


佛山地區最近出了許多少女失蹤案件，今日我要看看你們到底是誰！


啊！是黃飛鴻！


快逃！


走不得！！












衆人紛紛中招倒地，飛鴻伸手欲揭黑衣人的蒙面頭套。


就在這時，飛鴻突感到一陣勁風襲體，有人自身後偷襲！！


幸好飛鴻反應快，急忙閃開。




少林的大力金剛掌！！




只見偷襲者一身灰衣，且以布蒙面。
好眼力，正是大力金剛掌！


你們這群沒用的傢伙，還不給我走開！！


衆黑衣人如獲大赦，挾著少女飛奔而去。


飛鴻急忙追去，灰衣人閃身擋在飛鴻身前。
有我在，誰都別想過去！





剎間飛鴻共出了一十三腳，灰衣人也還了一十三掌。

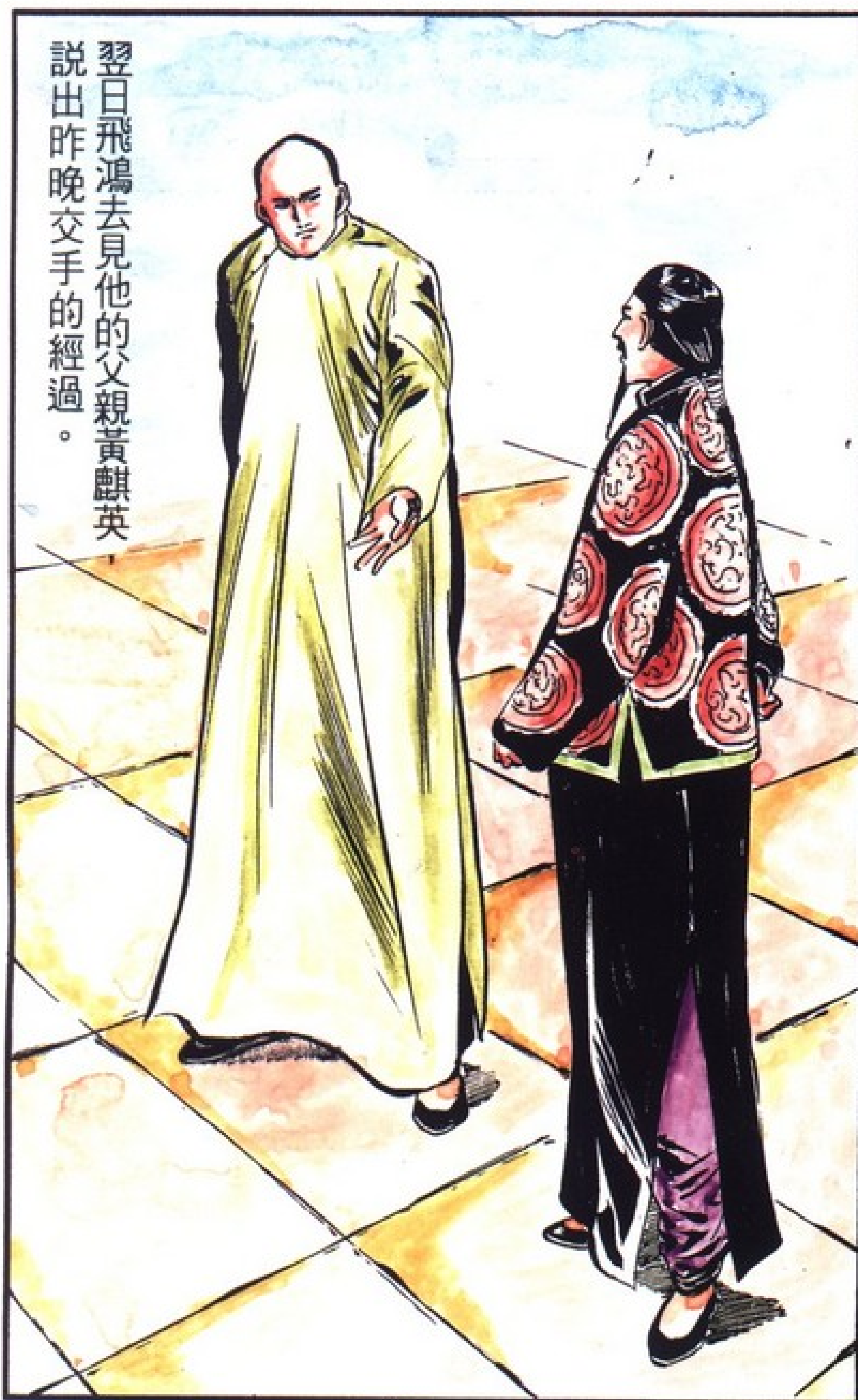



兩人招勢已盡，雙雙分開！！


不愧是黃師父，希望
還有再次交手的機會！
灰衣人邊說邊從懷裏掏出一物擲出……


啊！煙幕
彈！！

濃煙消退，灰衣人蹤影已杳。















鰲拜這廝仗著是攝政大臣，目無法紀更意圖刺殺朕，還好有小太監小桂子率眾救駕！朕決意將鰲拜押入大牢，聽侯審判！

皇上，多隆康親王等到！

鹿鼎記


將鰲拜抄家並列冊報繳國庫！


嗯！不回答就是默認！


鰲拜，你可認罪！


臣等一定要短期間消滅鰲拜餘黨！
衆位大臣受鰲拜排擠已久，見鰲拜伏法自是喜不自勝。


而朝中大臣也極巴結唯命是從。
更重要的是獲得削鐵如泥的匕首及刀槍不入的寶衣。


可惜每晚卻得跟瞎眼的海大富練拳——唉！


小寶奉令抄家，從鰲拜府中搜得諸多油水，一夜成富。


這陣子，小寶風光極了。一日，小寶閒逛卻發現……

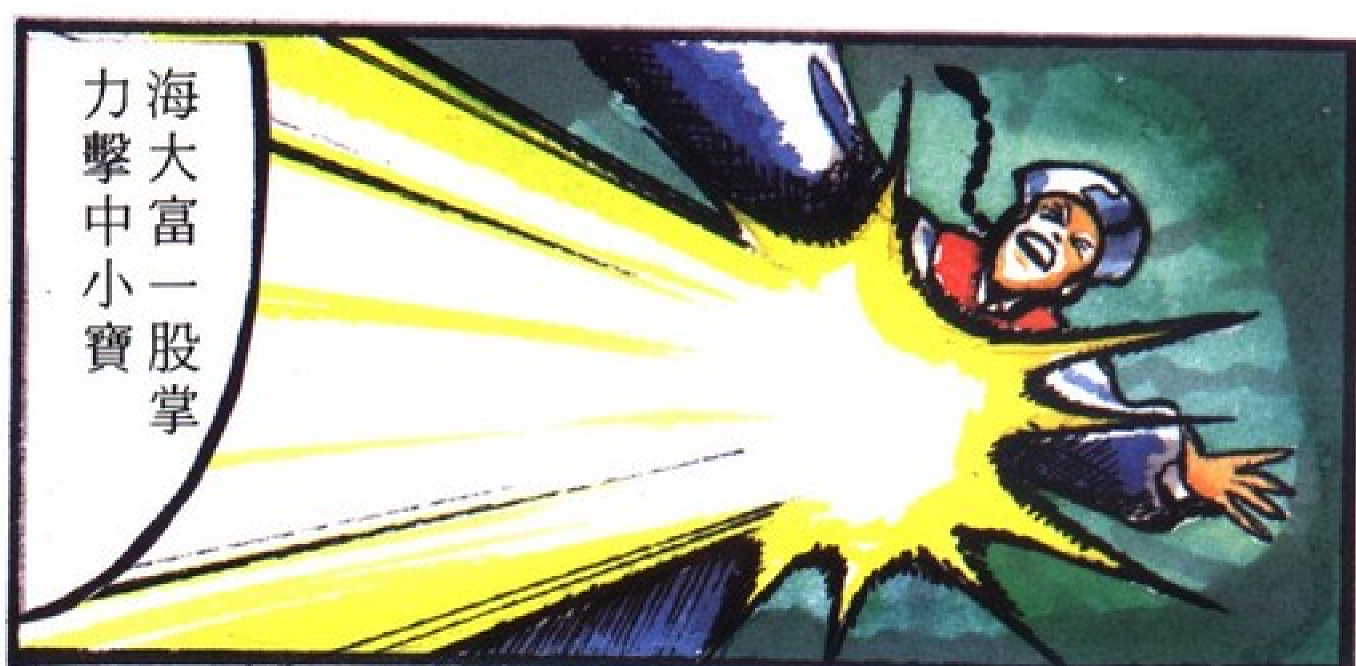

海大富跟太后在談什麼機密？


太后，你殺瑞敬皇后之事，老奴已查清楚了。


說明了太后殺瑞敬皇后及老皇爺出家在五台山的秘密，兩人竟廝殺起來。


有人偷聽


秘密聽多了快逃！


海大富一股掌力擊中小寶


幸好有寶衣護著暫時裝死！
哼！又是小桂子這小子！


老奴奉老皇爺之命不敢不從。
你知道太多了，我不能讓你活命！


倒是你會蛇島功夫，你到底是誰！

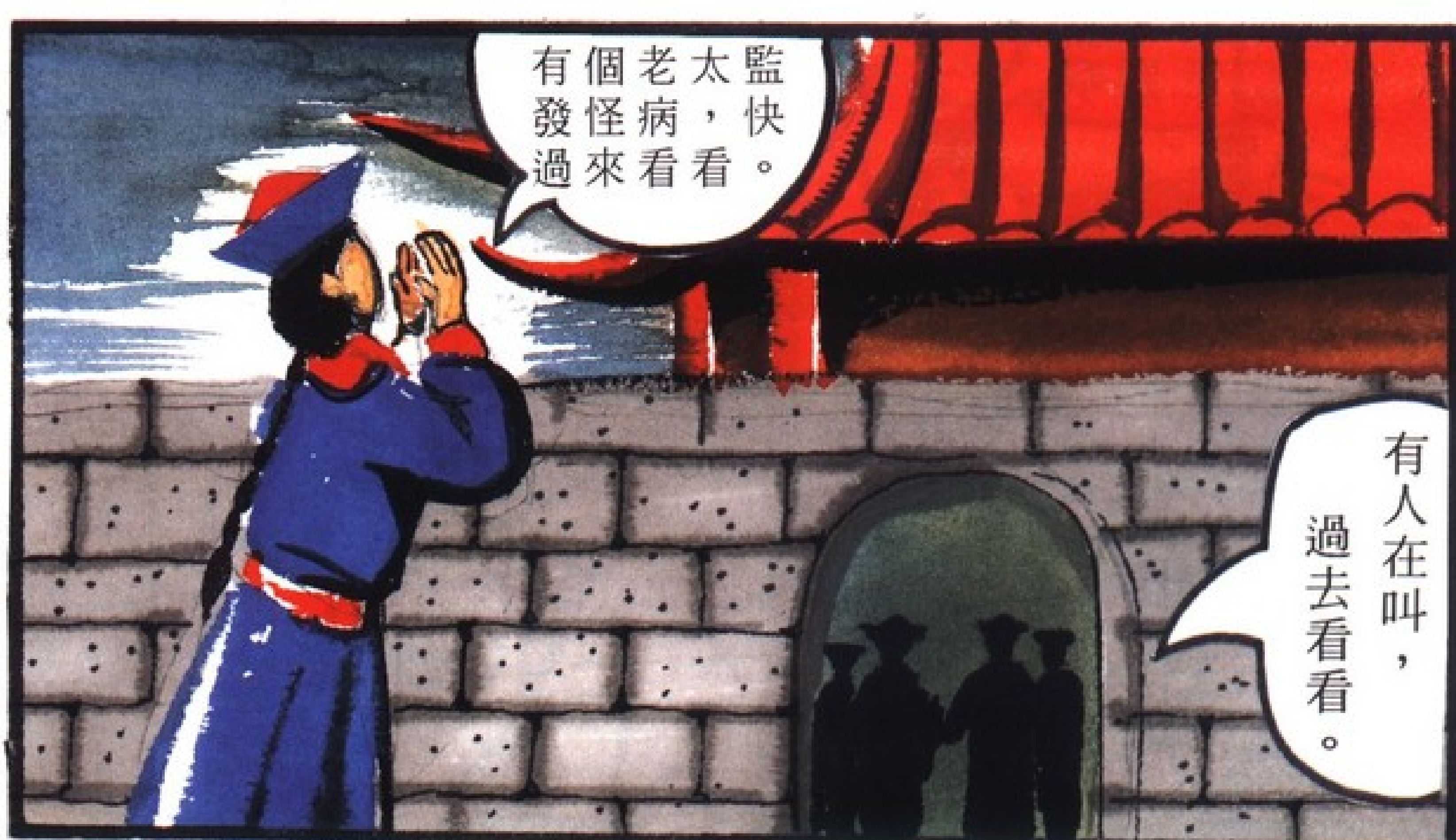



打了數回合，終於形成內力比鬥


海大富體力不支，終於死在太后掌下。


重傷倒地的太后忽然發現小桂子死而復生。
太后，奴才扶你起來！


小桂子，今日無法殺你，來日方長。
太后，我扶你回宮！


監太老個有快，病怪發看來過。
有人在叫，過去看看。


糟糕，老賤人知道我聽見談話內容，遲早要殺我！


老太后與海大富的決鬥小寶以技巧性方式掩人耳目，隔日又奉旨毒殺鰲拜


老甲魚，你的早餐已吃了我獨門配方了哈！



把這小太監捉回去交差。
這時天地會衆人正衝入地牢，卻見小寶手持匕首誅殺毒發的鰲拜



閉上嘴巴，跟我們走
各位大俠，帶我到那兒？



小寶！



茅十八！



回到天地會的小寶由帶他入京的茅十八證實身份，又因殺鰲拜之故成爲天地會青木堂香主，而總舵主亦收他爲徒



跟師父陳近南商量小寶又回到皇宮，在皇上面前技巧性的臭蓋一番，皇上不疑有他。



她們是爲嫁禍平西王而來，希望小寶出去打聽其伙伴消息。
回到寢室卻意外發現兩名女子，幾番交談後知是沐王府的方怡及沐劍屏。


小桂子你好，太后請你去一下！
啊！老賤人要殺我了。


我叫柳燕，你可別做怪！

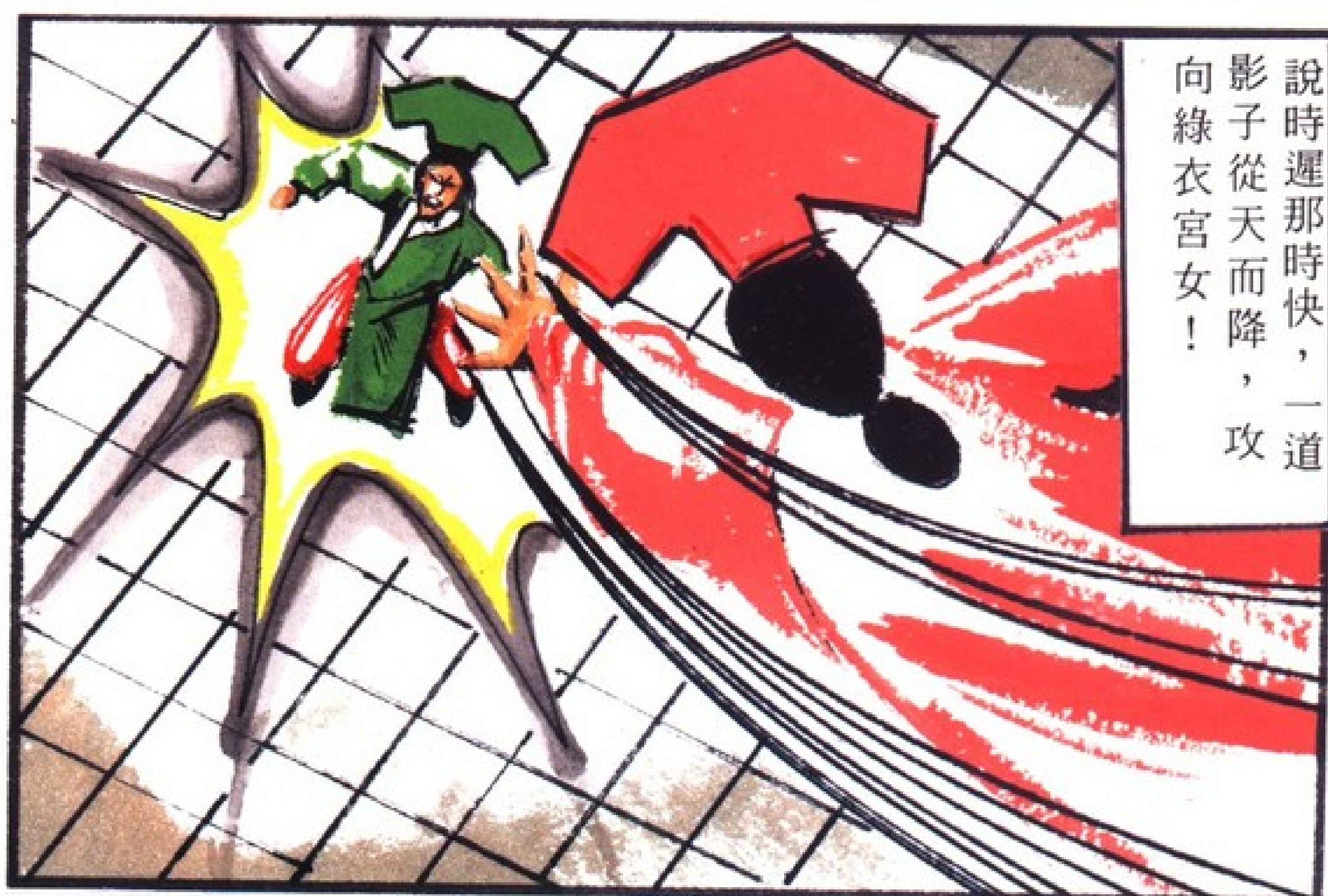

啊！柳燕姐姐，那是什麼？


對不起了！

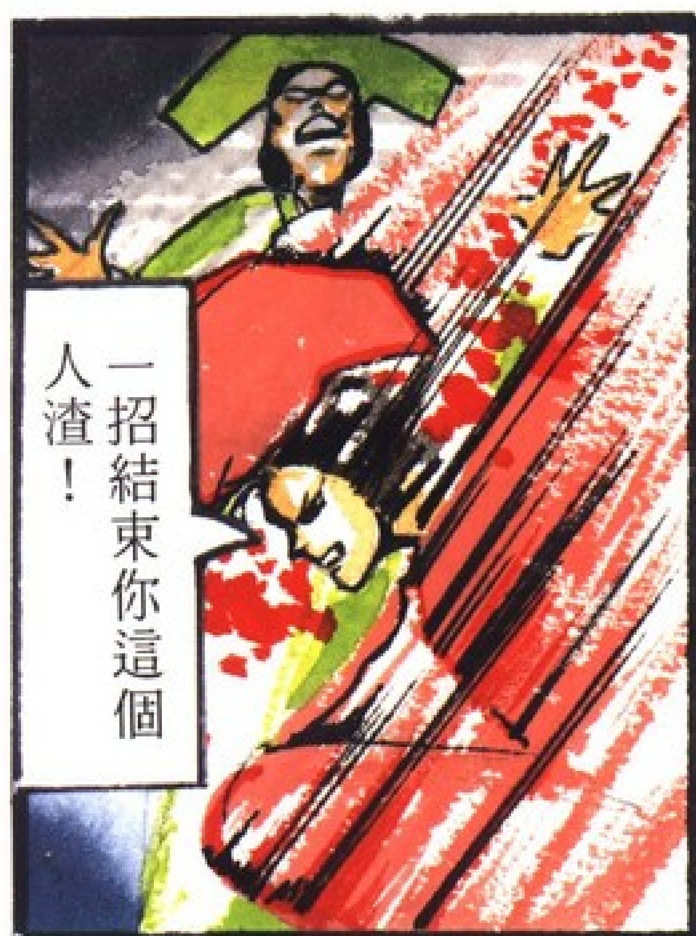

長得這麼抱歉！早去也是好的。


怎麼又有人進來了，快躲起來。



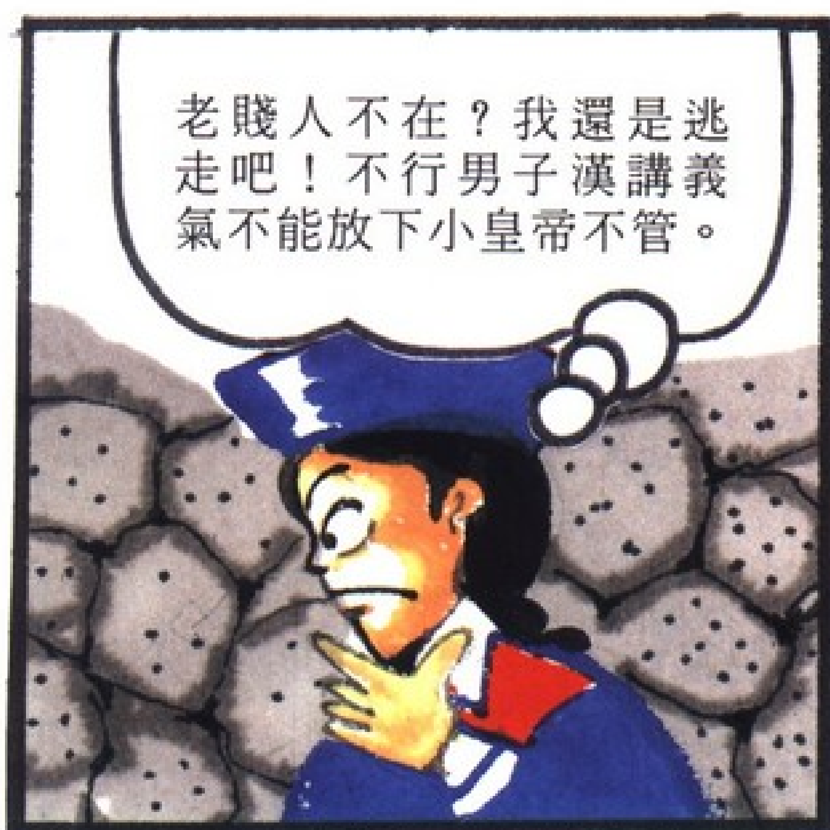

說時遲那時快，一道影子從天而降，攻向綠衣宮女！

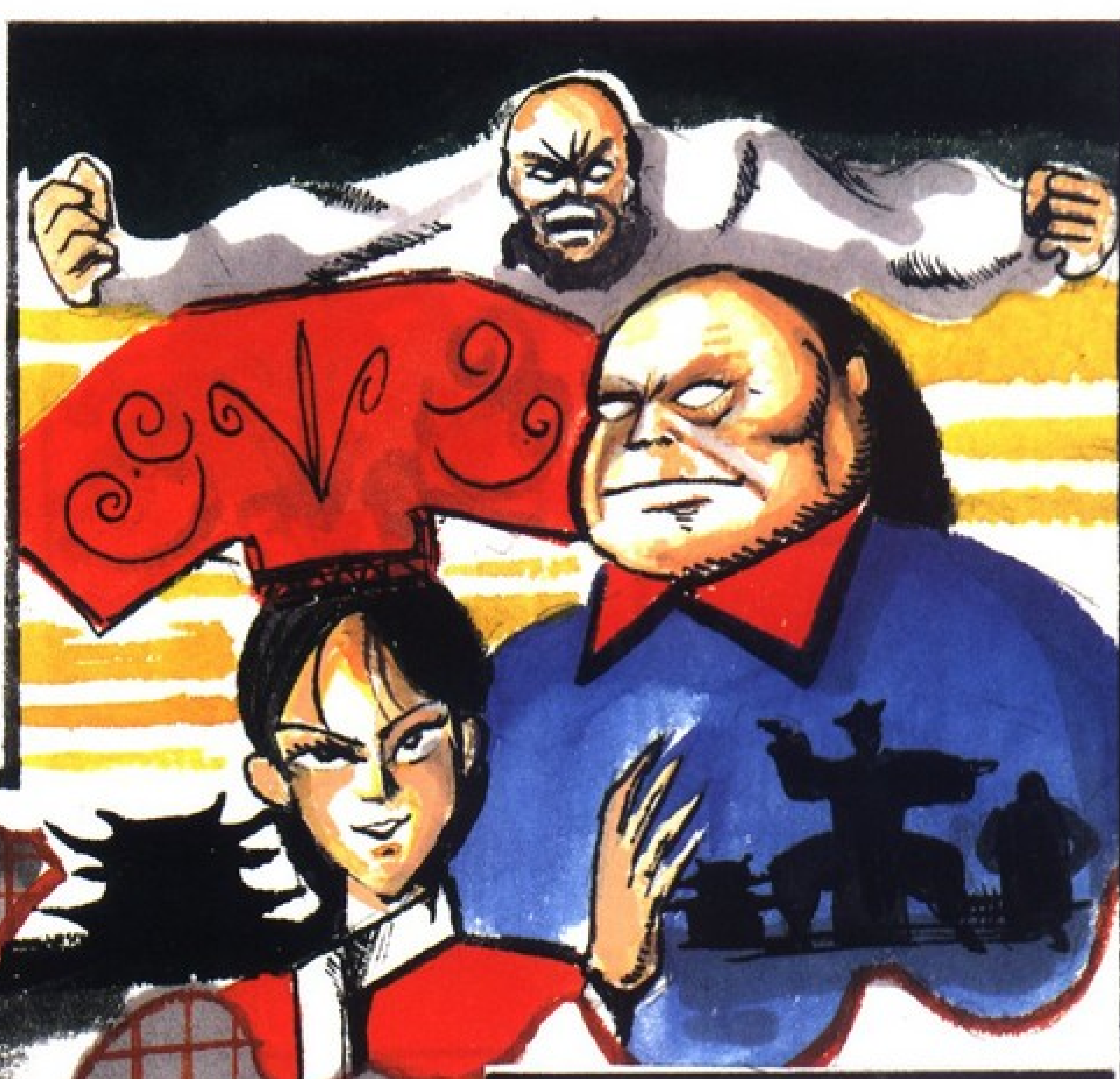

柳燕你怎麼死了！













又說出海大富與太后的對話，小皇帝聽了目瞪口呆！小皇帝會如何處理這些突如其來的事，韋小寶又如何應付命運之神爲他安排的未來，

看倌們，下回分曉！

勁爆美式足球

VOLUME ONE NO. 1 ★★★ PREMIERE EDITION

Football

"IF YOU WANT MORE REALISM, YOU'LL HAVE TO SUIT UP ON SUNDAY AFTERNOON."

BOB GOLIC - L.A. RAIDERS DEFENSIVE LINEMAN

Dynamix

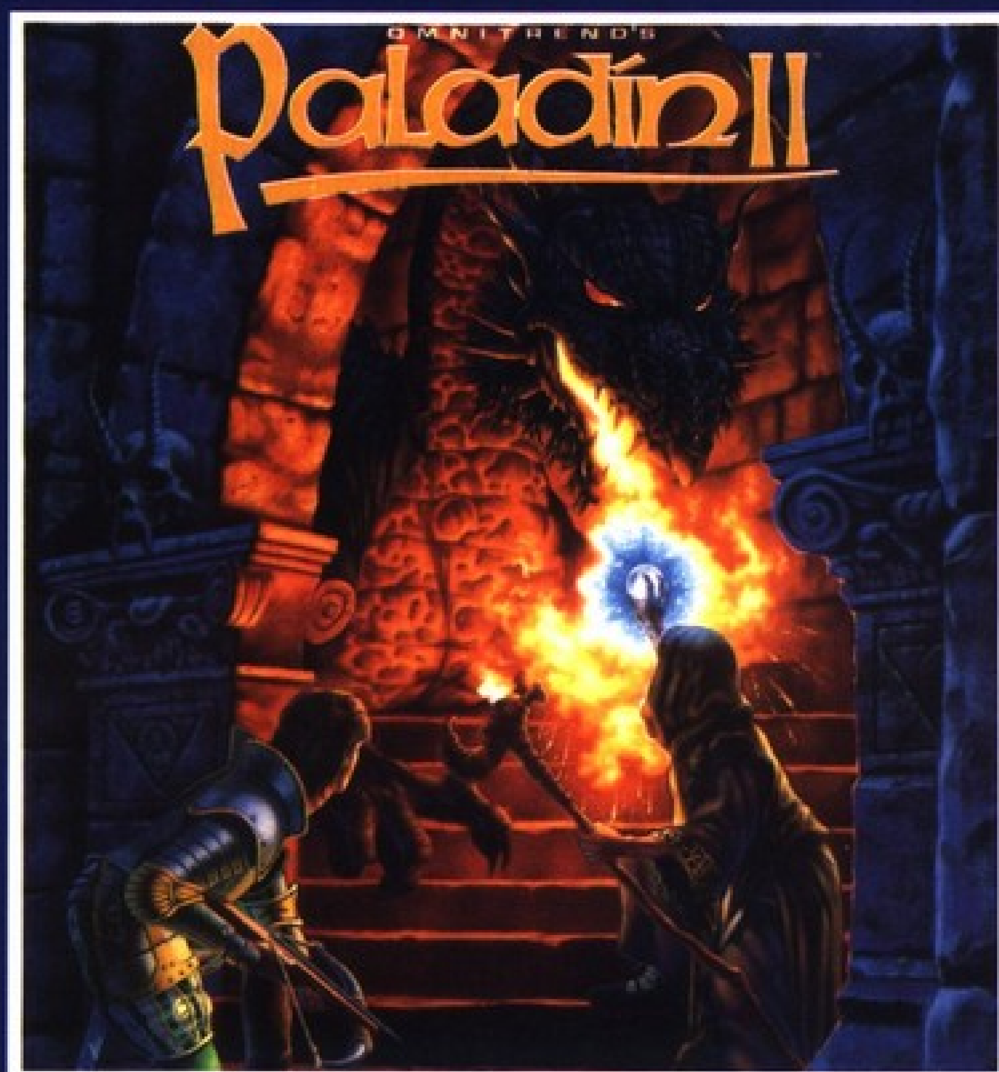
整個遊戲的核心是在於它對職業美式足球高超的模擬。它幾乎包括了所有美式足球的動作，從攻擊前利用他的力量和敏捷在敵人防線的中央衝開一個洞，到接球員利用他的速度和判斷爲獲勝的達陣進行俯衝接球。

實際行動、統計、管理、球季等一切你所想知道、想玩的、想接觸的美式足球，都可在遊戲裡找到！

- 可兩人共玩或由電腦控制另一方，也可讓電腦自己模擬比賽。
- 使用戰術編輯功能設計屬於自己的新戰術，或由 200 個既定戰術組合中找出可用者加以修改，或從其他球隊的戰術祕笈裡取出可參考的。
- 可選擇自己喜歡的方式進行遊戲。包括基本、標準、高級的控制模式，比賽所要使用的攻守戰略，甚至天候狀況、月份及室內外不同的球場等，當然還有球隊所有權。
- 每一回合結束時，都可按 Tab 鍵觀賞前一回合立即重播。除了錄下球員完整動作，攝影機還可設定爲拍下球行進方向的漂浮方向。共有九種角度。
- 可控制一些球隊功能，包括交換球員、和自由球員簽約、將球員在指定和開放名單中移動，以及將球員安置在受傷清單中。
- 有友誼賽和聯盟賽兩種，聯盟賽分職業和單季，有 8 ～ 28 個球隊不同大小的聯盟。
- 當你指揮一名四分衛衝鋒陷陣時，竟可得到 8000 種以上的不同畫面。
- 學習課程引導你一步步進行各種不同的美式足球動作、戰術使用、建立聯盟和設計戰術。
- 如果你擁有聲霸卡，就可聽見數位化語音和音效。



仗義爲遊俠之本！
冒險爲遊俠之快樂泉源！



仗義遊俠 II

共有 20 個截然不同的劇情，
遊俠的任務有一點點浪漫、一點危險，還有戰略和探險的味道。
解救俘虜、攻佔或安全逃離危險地帶、
收集或毀滅魔法卷軸，
從諸多魔獸手裡救出國王、公主……都是遊俠極欲拔刀相助的。

根據不同的劇情，
爲遊俠安排了迥行不同的敵人和可以給予各種幫助的伙伴。
玩者最多有九人在控制手中，
但主要仍是擔綱「遊俠」的主要角色。

可自行設計任務內容，
還能在創造一個任務時，指定其與別的內定劇情結合，
變成一個連鎖任務。

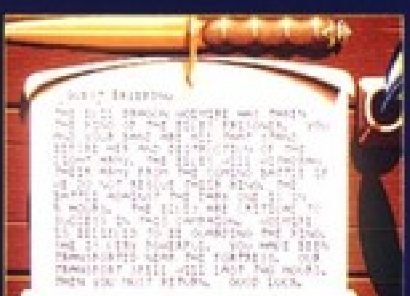
容易操作的介面和圖像指令。

青龍、翼人、武士、魔法師……
似敵非友的怪物以人海戰術向遊俠挑戰，
揮劍、射箭、施展火球、閃電等法術皆在螢幕面對面進行。


以消耗行動力方式來移動、戰鬥


物品這麼多可以拿？表示任務可能不太容易！


這是本任務的目標，達成後就會打勾勾表通過。


任務簡報


俯看地圖，敵人和物品皆會顯現。


進入室內，接受噴火龍挑戰。


此處可挑選難度不一的任務，並創造你的遊俠。


施法佈咒是必須消耗行動力的，這些法術有的施展開具特殊效果哦！


圖形指令一目瞭然。


唉！壯志未酬，堂堂遊俠竟落此下場！好可憐！

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

問·題·診·療·室



台北市·蘇冠緯

Q 問題診療室您好：

我的電腦曾有一段時間因功課壓力，而將所有配線拆掉收起來，最近又再度啓用，但在開機後總是出現下列文字 CMOS system options not set ，CMOS display type mismatach ，RUN SETUP UTILITY 。在重新設定好各項數據後，雖可進入硬碟，但再隔數小時開機後，仍是相同的情況，方才的設定似乎都已消失，令我困擾不已，希望貴診療室能指點迷津，感激不盡！（我的電腦是 386SX ，有 40 MB 的硬碟。）

A 蘇先生您好：

關於台端提到的問題，我們建議您請先檢查您電腦中主機板旁的水銀電池是否有漏液或電力不足現象，如果有，請儘快和原電腦廠商聯絡以更換新的電池，或到電腦經銷商購買電腦專用保用五年的電池更換之。

香港·敏

Q 編輯室人員您們好：

這次是本人第一次寫信給您們，這封信可能稍爲長些，但希望您們能高抬貴手早日爲小妹解答下列的問題。

最近我在一家電腦公司購了一份正版的《巨蛇之島》。一看之下發覺包裝上和以往軟體世界所出版的有點不同，詢問之下才知道原來該份《巨蛇之島》是香港製的。而盒底也清楚寫明此遊戲是 Origin 授權給軟體世界在中華民國及香港發行。我實在感到十分疑惑。怎麼香港的軟體世界會出版 Game 呢？是不是意味著以後所有的軟體世界在香區售賣的 Game 都會在香港製造呢？當然對我們買家來說可能是件好事。因爲省了運輸也就令成本下降，我們便可以以較低的價錢購買遊戲了。另外，軟體世界現階段在香港售 Game 的特價價格是否會因此而長期保留呢？我敢說自從 Game 的價格調低後，香港的 Games 玩家非法抄碟的習慣已開始變成了購買正版遊戲了（包括小妹），有些以往專從事非法抄碟的電腦公司現在也「改邪歸正」指明大部份軟體世界遊戲只出售而不抄。眞是可喜可賀！

既然香港的軟體世界開始發行 Game 了，是否也可考慮自行印製《軟體世界》雜誌呢？我的意思是例如由台灣的軟體世界寫好的稿件FAX來香港分公司，由香港印刷。這樣一來便可以省下運輸費用及時間了。你可知道近年軟體世界雜誌在香港往往要在月中（大約18、19日，有時更遲）左右才買到?! 以往在月初便有得賣啊！等待的滋味眞不好受。最後，謹祝軟體世界雜誌業務蒸蒸日上，編輯室人員們一天比一天帥!謝謝您!

A 忠實讀者·敏：

您所購買之巨蛇之島乃屬智冠科技代理製作之正版軟體，只是包裝上略有不同，我們很高興由您的來信得知香港方面，已長足改善原本盜拷盛行的歪風，在此也提出我們的呼籲希望政府相關部門在制定相關法令上能儘以便民之立場考量，以免造成產品出關上之不便，有關雜誌在香港印製之事，實屬困難，有待商榷之處甚廣，我們希望能有改善雜誌抵達香港時間延誤之辦法，另外，編輯室人員有一半爲女性，她們也希望您能祝她們一天比一天健康漂亮！

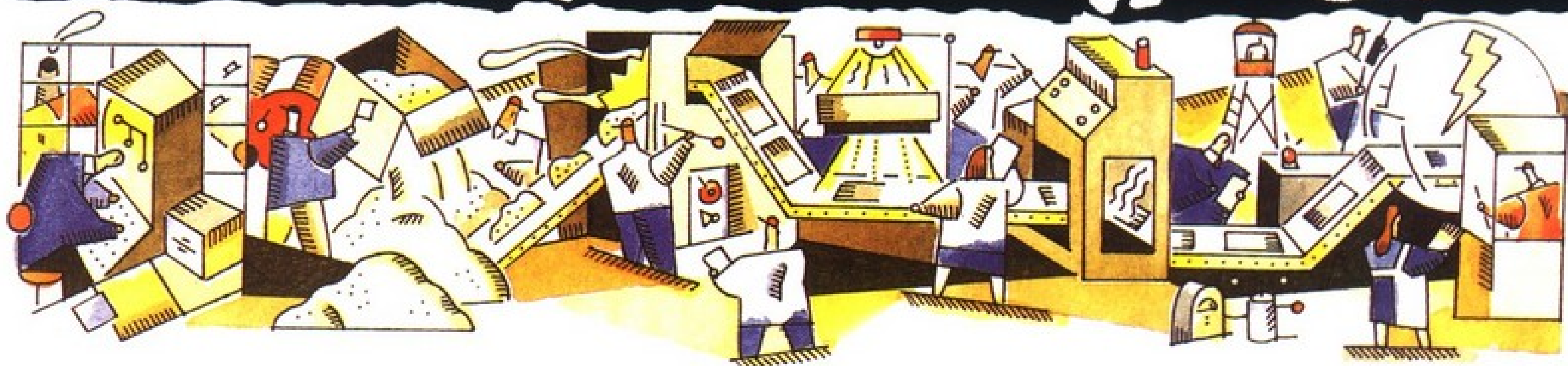
香 港·范文儀

Q 編輯先生：

你好！我是貴刊香港區的忠實讀者，一向以來都覺得貴刊辦得很出色，可是對貴刊近期新加入的某些專欄，卻感到有點無奈，以下是本人一點小意見：

①相信貴刊的一向作風是向各讀者提供軟體資訊情報，但最近卻加入了一些漫畫，實在令本人有點摸不著頭腦，而最近，漫畫的篇幅更有增

問·題·診·療·室



加的趨勢。本人是位大專學生，對于貴刊所提供的軟體情報一直很欣賞，如對新 Game 的介紹十分詳盡攻略也很清楚細密，但對于漫畫欄實在感到氣結。起初推出的只是當作贈品，那亦未覺有什麼問題，反正是送的。但後來卻變成了雜誌一部份，實令人且驚且恨了。

②“大型電玩遊樂場”專欄，對本人而言，實在覺得没趣味，皆因本人是一個從不接觸大型電玩。不知道貴刊加入此欄的目的爲何。身爲消費者，當然希望買到稱心滿意的商品。本人家裡只得一台電腦，没有大型玩電，亦没有任天堂等遊戲設備，所以亦只關心軟體的動向，希望貴刊能從這個方向加強內容。就本人所知，香港類似我這種只有電腦，没有其他的人甚多，愛大型電玩的不會看有關軟體的雜誌，而玩電腦遊戲不會關心大型玩電。故對于貴刊此欄的出現感到有點疑惑，或許香港的讀者跟台灣的口味不同吧！

以上只是本人的小小意見，若能有所改善將會是本人（或許更多的人）的一大喜訊。本人一向覺得軟體世界價格合理，內容豐富，印刷一流，希望它能不斷成長茁壯。

祝貴刊蒸蒸日上，不斷進步。

A 范先生：

首先感謝來函並提出建議，由於有多人也和您相似提及漫畫之相關問題，特在此，提供我們的看法與讀者交流，我們相信漫畫是許多人的最愛，這些人當然也包括軟體世界雜誌的讀者！當然台港兩地坊間的漫畫書種類相當多，若只爲漫畫的緣故，讀者實在有相當多的選擇，由於讀者有著極多樣的需求加上我們絕不願只辦一本生硬的雜誌，自電玩短路推出起來，漫畫的專欄便普受讀者喜愛，咸認連環漫畫確有存在之需要，從讀者反應中，我們歸納出三點讀者的反應①篇幅太大，②宣傳意味太濃，③畫風不夠細膩。篇幅過大實相對於其他專欄及其實用功能而言，因此漫畫已由原來32頁縮爲24頁，再減爲現在的 16 頁，漫畫篇幅之縮減相信您已感受到，有需要再縮減否，會列入考量，另外，漫畫之篇幅全爲未上市之遊戲內容先睹爲快，而且遊戲一推出立即停刊，而其內容部份隱含遊戲攻略成分（如福爾摩斯探案），就雜誌而言，編入內容篇幅實無不當，不可諱言地，宣傳意味確實存在，不過，綜觀整本雜誌（包括友刊）有多少內容不是直接或間接對遊戲造成宣傳呢?! 至於畫風之部份則因人而異，有人喜好寫實的畫法，有人偏愛寫意的畫風，實難有定論，不過像將香水店下人也畫得孔武有力，人物背景的考據，劇情的編撰實在是多有爭議，然而這些製作在在都需要時間，編輯部已將讀者的批評、建議傳達與作者，全力改善，還望不吝來函指教。再者只要是遊戲相關之內容，都“有可能”出現在本刊內容中，君不見現今遊戲資訊流通如此訊速而且廣泛，從掌上型遊樂器、電視遊樂器到大型電玩，從磁片、卡匣到光碟，從 IBM 、麥金塔到 98 系列…樣樣都與遊戲有密切關連，名爲之雜誌，本來就該有點雜又不會太雜，如何拿捏是我們製作上的一大考驗，不過，爲不讓部分在學讀者有違反校規之顧慮及誤以爲本刊鼓勵進出遊樂場所，大型電玩遊樂場專欄即期關閉，並請期待新增專欄，總之，遊戲訊息的流通應是開放而迅速的。

基隆市·黃文龍

Q 本人對 53 期 Game 林秘笈內容提出以下更正希望予以刊登，以造福玩家。

第 53 期 P.68 表一：

內部墓穴應爲索菈的櫃樓。

Dirty Daglish's 應爲戴利時的小店。

史基德民兵供應站應爲史基德糧行。

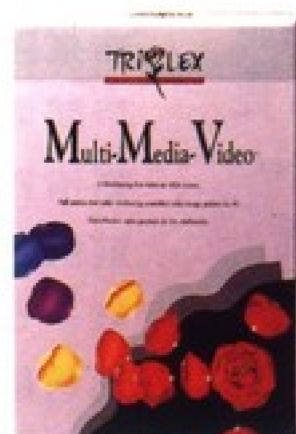
A 感謝您的來函，本刊因疏失造成讀者的困惑，在此致歉，誠心希望各方讀者對於雜誌內容不吝提出斟誤，謝謝!!

TRIPLEX
TRIPLEX CORPORATION

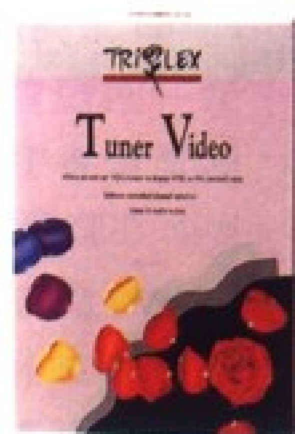
諾亞方舟の狂想曲

讓啓亨影霸卡超級豪華版，使你成爲神話中的主宰。

如果當初諾亞方舟內所載的是6脚彩色斑馬，螞蟻般大小的人類；有翅膀的大象…等等。那世界會變成怎樣呢？啓亨影霸卡超級豪華版無限延伸您的想像空間，實現您童年的夢想。啓亨影霸卡超級豪華版，可接各種影像源(如 TV 、V8、Video)；您可任意抬取影像，並隨心所欲修改它。利用Video-mate回錄至錄影帶內再配上優美的音樂與文字，這樣您就可做出一卷卷屬於您的神話故事。且內附Tuner box具有全頻、雙語之功能，並符合NTSC及PAL規格。使電腦變成生活一部份，讓您成爲神話中的主宰。



啓亨影霸卡
超級豪華版
(內附:Tuner box)



建議售價：＄12500(未稅)

啓亨股份有限公司 台北市羅斯福路二段35巷13號 經銷商諮詢專線 ： (02)395-2229～30 ●啄木鳥服務專線 ： (02)321-2562 企劃・設計・啓亨廣告部

軟體世界傳播站

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，攻略單行本每本郵資40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。

過期雜誌

1、2、3、4、5、6、7、8、11、12、13、14、15、16、18、19、24、27、28、34、36、37、40期已無存貨。

台北服務專線：

（02）788-9293
早上10：00～12：00
下午3：00～ 5：30

高雄服務專線：

（07）384-1505
早上10：00～12：00
下午3：00～ 5：30

台北BBS：

（02）788-9184　全年無休

高雄BBS：

第一線：
（07）384-8901　全年無休
第二線：
（07）384-1505
（晚上6：00～早上9：00）

郵政劃撥儲金存款單

收據號碼：
局號：

收款人 帳號：40423740
戶名：謝明奇

新臺幣：
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名：
住址：（郵遞區號）
電話：

經辦局收款戳

主管：　經辦員：

經辦局號　帳號　日期　存款金額

登帳編號　工作站號

手續費　次

本聯由劃撥中心存查

郵政劃撥儲金存款通知單

主管：　經辦員：

收款人 帳號：40423740
（帳號未滿八位數者，帳號前空格請填○。）
戶名：謝明奇

新臺幣：
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名：
住址：（郵遞區號）
電話：

經辦局收款戳

手續費　元

⊙帳戶本人存款此聯不必填寫。
⊙存款人由郵局給正式收據為憑，但請勿撕開不作收據用。

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

前期雜誌要目

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟 體 世 界 劃 撥 單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐半年 6 期 430 元整　☐全年 12 期 860 元整

自____年____月 到____年____月止

☐新訂戶 ☐續訂戶 （訂戶編號 NO ________）

年齡____職業______聯絡電話________

二、本人欲郵購下列產品

☐遊戲 產品名稱__________售價______金額______

☐雜誌 01-19 期 單本 $ 60 元(含普通回郵)______期 =_____本

20-37 期 單本 $ 80 元(含普通回郵)______期 =_____本

38 期起 單本 $ 100 元(含普通回郵)______期 =_____本

金額 $ 60 * ___本、$ 80 * ___本、$ 100 * ___本=總額______

★請注意 1-8、11-16、18、24、27、28、34、36、37、40 期皆無庫存

三、本人欲維修磁片

一般維修一片：$ 10 * ____片　更新磁片一片：$ 30 * ____片

回郵費用：維修總片數 3 片以內 $ 40 元整， 3 片以上 $ 60 元整

維修費用：________ + 郵資________ = 總金額________

◈以上資料請詳細填寫◈

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

軟體世界攻略本叢書

想當二十一世紀的尖兵嗎？訣竅就在你面前的這本冊子中。

極機密檔案・即將曝光

陸空戰將 試飛員手冊

STRIKE COMMANDER™

每個 ORIGIN 所出品的遊戲，在正式上市前都得先經過設計群與品質保證組這兩個部門日以繼夜地反覆測試，最後甚至測試者比設計師本身都還來得瞭解遊戲的內涵，現在他們把所有的心血都擺入這本冊子中，它已包含所有已知與更多尚未為人所知的驚人資訊，只要你是野貓中隊的一員，就該要熟讀它。

F-16C To

內容有：

- 詳細剖析每一個任務，包括了各方式武器掛載的資訊
- 每個飛行員與戰機的詳細狀態
- 程式本身計分系統的運作方式
- 按步討論遊戲內 46 個性質殊異的任務，討論內容包括各區地圖、概要與戰術技巧
- 當然還有難得一見的武器、部隊、建築設施、飛行跑道、野貓中隊編組、飛行員、試飛員……等，彌足珍貴的資料內容。



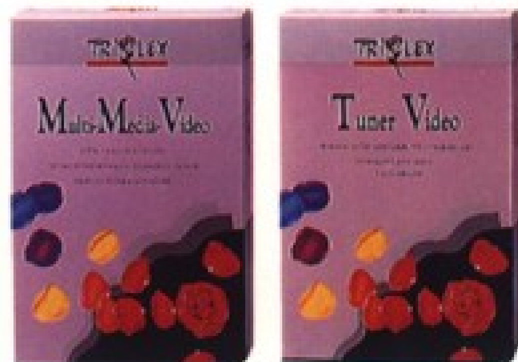
你會像個真正的專業傭兵，因為我們把所有的技巧都洩露在冊子中。

軟體世界雜誌社

做個現代派の藝術家…

連他都無話可說…

啓亨影霸卡超級豪華版，使想像的空間無限延伸。



啓亨影霸卡超級豪華級

(內附：Tuner box)　建議售價：$12500(未稅)

瞧！梵谷這樣的藝術大師對藝術的狂熱和執著，及對美的看法和表現，都可以經由啓亨影霸卡超級豪華版，將心中對他的崇拜轉換成自我的色彩，在了解大師的內心世界之餘，試著讓自己也成爲一個現代派的藝術家，相信大師將會豎起大姆指，連話都說不出來了。

產品的特性：①相容性好—完全支援目前受歡迎的影像捕捉軟體。②操作簡易—內附中文說明書、保證卡、③擴充容易—可回錄至VCR、電視。④聲音輸出輸入的功能，全頻道選台/NTSC美規双語、⑤在DOS/Windows下作業均可。附贈唐三彩中文捕捉實用原版軟體。

（12月資訊展攤位：C區 330-332 C區 429-431）

TRIPLEX
TRIPLEX CORPORATION

啓亨股份有限公司　台北市羅斯福路二段35巷13號　經銷商諮詢專線：(02)395-2229～30　啄木鳥服務專線：(02)321-2562　企劃・設計：啓亨廣告部